COMICS scene

UN NUMERO DE ALTOS VUELOS

Nº 5
375 PTAS.

ediciones zinco

ESPECIAL COHETEROS

TED KORD + YWING
CRG COMICS RELEASE GROUP

ROCKETEER Y SUS ANTEPASADOS

FWOOSH

LAS AVENTURAS DEL CAPITAN AMERICA

COMICS SCREEN: VUELVE BARBARELLA

8 414090 103725 00005

UNA INSOLITA AVENTURA DE SUPERMAN EN NUESTRA VIEJA EUROPA

Espectaculares aventuras de SUPERMAN en su intento de salvar el PEACEMONGER, contra un complot urdido por LEX LUTHOR que amenaza la paz mundial

EDICION DE LUJO EN GRAN FORMATO 800 Ptas.

Si no lo encuentras en tu punto de venta habitual, solícitalo a EDICIONES ZINCO, Avda. de Roma, 157, 9.°, 08011 Barcelona, abonando su importe mediante giro postal o talón bancario

Más 100 Ptas. para gastos de envío

4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Las cartas que mandáis

6 **AQUÍ EN ESPAÑA**
Cómics que repasar

8 **COMIC EROTICO**
Las viñetas malditas

10 **PARA BELLUM**
Vuelven las hazañas bélicas

12 **ESPERANDO EL ARMA**
¿Qué héroes DC se harán malos?

14 **VIDEO COMICS**
Llega la invasión de los dibus

16 **EL REY DE LOS HOMBRES COHETE**
Hombres que volaban sin avión

21 **SU NOMBRE ES... COMANDO CODY**
George Wallace recuerda

26 **ROCKETMAN**
El rey de los coheteros

27 **ROCKETEER**
Bill Campbell está bajo el casco

32 **LOS JEFES DE LA PANDA**
Los superniños de la tele

35 **UNA ETERNIDAD EN EL INFIERNO**
¡Un héroe para todas las eras!

39 **ACEPTAR EL DESAFIO INFINITO**
Retan a los héroes Marvel

42 **DENTRO DE LAS JAULAS**
Dave McKean entra y sale de ellas

47 **SE ACABO EL «COLE»**
Fabian Nicieza deja «Alpha Flight»

55 **EL SOLO ES UN EJERCITO**
John Byrne programa una máquina letal

Arte: Neal Adams/Continuity Associates/Cortesia de y © 1991 The Walt Disney Co.

Arte: Chris Moeller/Cortesia Innovation/ Marca Registrada y © 1991 Republic Pictures

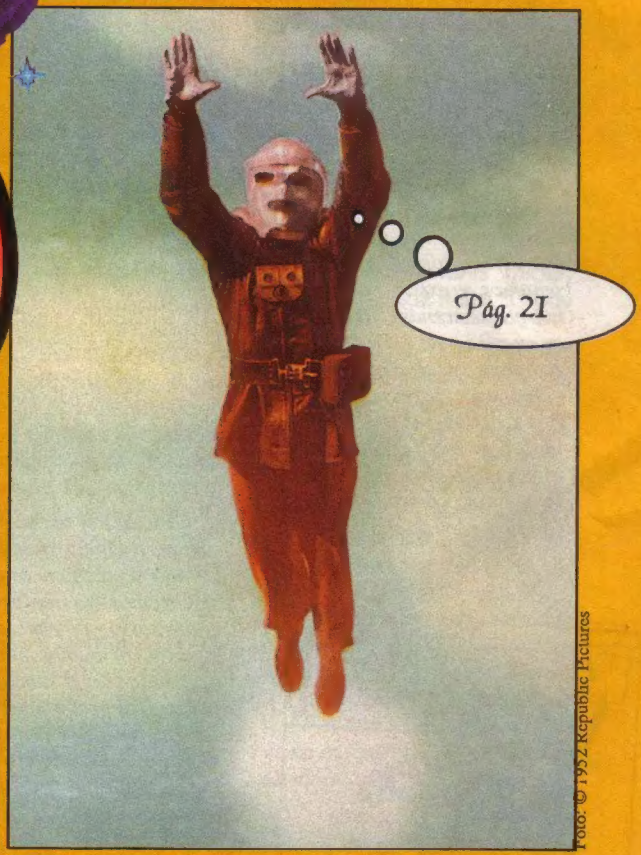


Foto: © 1952 Republic Pictures

59 **ECOS DE SOCIEDAD**
Los archivos perdidos de los 50

62 **COMICS SCREEN**
Del papel al celuloide

66 **FUERA DE VIÑETA**
Lo que va a venir...

COMICS SCENE is published in english by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. COMICS SECENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 18, 19 & 20, Copyright © 1991 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.
COMICS SCENE Número 4, mayo de 1991, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1991 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial, Área de Revistas: Luis Vigil. Colaboran en éste número: Asesores: Sergio Pradera y Miguel G. Saavedra. Redactores: Laureano Domínguez, José María Ponce y Jaime Alba. • Diseño: Víctor Coscubiela. • Composición: Francisco Solsona. • Traductores: Miguel Aceytuno, Jaime Alba y Francisco José Campos. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Carretera Nacional II, Km 609,4, 08750 Molins de Rei. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.
Precio especial para Canarias, Ceuta y Melilla: 335 Ptas.

BOCADILLOS DEL LECTOR

Felicidades por la revista tan sensacional que habéis sacado. Se echaba en falta algo así.

También me parece una estupenda idea guardar un espacio para nosotros, los lectores, que siempre tenemos hambre de alguna información concreta. Yo no voy a ser menos, y por eso os quiero preguntar acerca de Akira, uno de los mejores cómics que se publican actualmente. En concreto, lo que me gustaría saber es si la gira de proyección en salas de cine en USA y UK va a llegar a España algún día. ¿Se puede conseguir en vídeo la versión con voces dobladas al inglés?

Gonzalo García Braschi
Madrid

Aunque sabido es que los designios de las distribuidoras son inexcrutables, que nosotros sepamos no existe ninguna tentativa para estrenar el filme de Akira en nuestro país. Lo más probable es que se saque directamente en vídeo, más pronto, más tarde. Para conseguir la versión en inglés, prueba a encargarla en alguna librería especializada de la capital, como Arte-9, Crisis Comics, Metrópolis o Elektra.

○

Os escribo para deciros que vuestra revista es una genialidad. Al menos, así pensamos diez aficionados de Alcorcón.

La única pega que le hemos encontrado a los primeros números es el espacio destinado a la información sobre el Universo Marvel, que considero insuficiente. Pensando en gente como yo, a los que nos gusta estar al tanto de las últimas novedades y no podemos coleccionar cincuenta y pico de colecciones, creo que podríais incluir artículos narrando la vida y milagros de guionistas, entintadores y dibujantes de Marvel y DC, así como reportajes acerca de las distintas colecciones que integran ambos universos. Se podría hablar de los protagonistas y sus oponentes principales, etapas de que consta cada colección, etcétera.

Vuelvo a repetiros que COMICS SCENE es genial, y estoy seguro de que llegará lejos.

«C»
Alcorcón, Madrid

Gracias por los buenos augurios para el futuro de la revista. De momento, con este número celebramos ya nuestro primer aniversario, ¡y esperamos que sigan otros mucho más! La actualidad Marvel siempre ocupará un lugar preferente en nuestra revista, puedes estar seguro de ello, aunque el número de artículos incluidos varíe de un número a otro en función del espacio disponible. Este mes, por ejemplo, vamos especialmente bien surtidos en lo que a novedades marvelianas se refiere, con Infinity Gauntlet, Power Pack *y la macroentrevista a Fabián Nicieza. Y me parece muy interesante eso que propone de incluir artículos sobre el «status actual» de los universos Marvel y DC. A ver si podemos preparar algo en un próximo número.*

○

Como supongo que os lo dirán todo, mejor me ahorro de insistir en que la revista está muy bien y que os lo estáis montando de P. M. Y paso directamente al asunto de mi carta. Tengo un problema, y se llama *Rocobop 2*. La estuve viendo el otro día y aún no salgo de mi asombro. No sé si alabar a Frank Miller o enterrarlo, así que la pregunta es obligada: ¿Está hecha así aposta o, por el contrario, les ha salido así de cutre? ¿Es parodia o realidad? Tal como lo veo, el problema es que la película no se decide ni por una cosa ni por la otra. Cuando te convences de que es una parodia, vienen un par de momentos trascendentales y te tiran por la borda todos los esquemas. Me gustaría abrir un pequeño debate acerca de esta película que tan relacionada está con el cómic.

Cambiando de tema, creo que a la revista le vendría bien algún reportaje de Alan Moore, Neil Gaiman o Jaime Delano, o de la línea de terror DC. También estaría fenomenal que insertárais pósters en las páginas centrales y más fotos de los autores.

David Jorrio Pachón
Madrid

Abierto queda el debate, por si alguien quiere participar en el mismo. A Neil Gaiman ya lo tuviste en el número anterior... con foto incluida. En cuanto a los otros dos distinguidos guionistas británicos que mencionas, por supuesto que nos encantaría poder contar con su presencia en estas páginas. Pasaremos la sugerencia a los responsables de la edición americana. Y con los pósters, repito que no hay nada previsto por el momento.

○

Soy un aficionado a los cómics de superhéroes de toda la vida, desde que los descubrí, a los diez años, hasta ahora, que ya tengo veinticinco. Son muchos años siguiéndolos muy de cerca.

Aún recuerdo aquel primer cómic que compré en un pequeño quiosco de nuestro también pequeño aeropuerto de La Coruña. Se trataba de un ejemplar de Superman publicado por Novaro, por el cual pagué las correspondientes 7 pesetas. Lo recuerdo porque todavía lo conservo con mucho cariño.

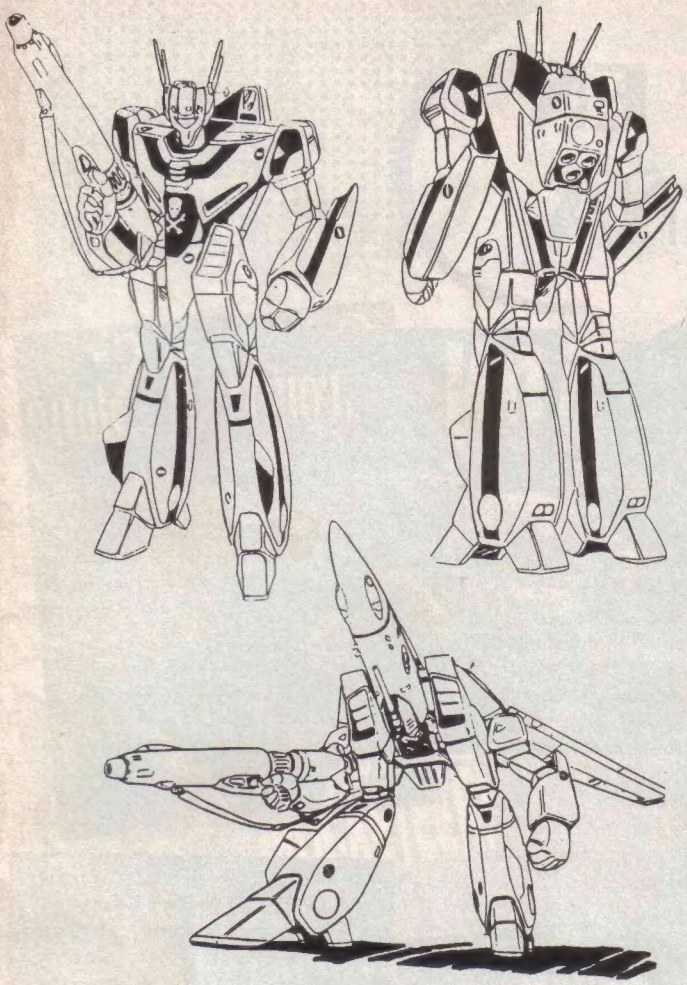
Desde entonces, muchas son las cosas que han cambiado (y siguen cambiando). Al principio, seguía los Superman y Batman de Novaro. Eran revistas casi infantiles. En realidad, era esta editorial la que los convertía en tales publicándolos con un formato ridículo y unos diálogos reducidos de «indio americano».

Luego, a medida que iban desapareciendo estos cómics, fui descubriendo muy poquito a poco los Spiderman, Thor, Cuatro Efe, etcétera. Y digo poco a poco porque a esta edad estaban casi vetados para chavales de doce a trece años, por culpa de cierto letrerito de portada donde se leía aquello de «Publicación para adultos». Pero pronto pasé de tal letrero y me metí a fondo en aquellos cómics. Era el triunfo de Marvel sobre DC en España.

La siguiente fue Bruguera. Nos devolvió a los personajes DC, pero de manera horrible: una publicación sin orden ni concierto. Un desastre, vamos. Posteriormente, Bruguera se apuntó a publicar cómics Marvel, pero continuando con su desatino a la hora de mezclar series y números, alternando aventuras inéditas y antiguas.

Entonces llegaron las editoriales Fórum y Zinco: ¡Por fin teníamos las cosas en su sitio! Y eso sin mencionar a las editoriales independientes, que actualmente ya se publican en nuestro país.

Así, en los últimos quince años hemos pasado de no saber dónde buscar un buen cómic de superhéroes a no saber qué cómic de superhéroes escoger. Sobre todo para aquellos a los que nos gusta el género en sí, que no nos limita-



mos a un determinado personaje o supergrupo.

¿Qué podemos hacer tantos y tantos aficionados que disfrutamos del género en toda su esencia? A la hora de escoger, tenemos que andar con tiento porque, ¿se puede acertar con lo mejor teniendo tal cantidad de títulos en el mercado?

En cualquier caso, puestos a escoger, pienso que es mejor la situación actual que la que padecimos hace unos años. ¡Que no decaiga!

Fco. Javier Veiga Unanue
La Coruña

O dicho de otro modo: más vale que sobre que no que falte.

○

La combinación de información sobre cine y cómic me parece acertadísima. Como bien apunta Luis Vigil, las imágenes, fijas o en movimiento, dominan nuestras vidas. Y... bueno, cómic y cine discurren por caminos paralelos. Sobran ejemplos que así lo demuestran.

Puestos a ello, yo pediría más páginas, más información sobre novedades, más entrevistas... más, en definitiva, con lo que saciar el apetito del aficionado español. Y, muy especialmente, más sobre los artistas españoles, los consagrados y los que intentamos empezar. Soy autor de varios guiones para cómic y mi deseo sería verlos publicados. ¿Qué pasos me aconsejáis que siga? Advierto que no soy dibujante.

Y termino con un anuncio: Me gustaría entrar en contacto con dibujantes de mi misma ciudad. Mi teléfono es el 37 22 03

Segundo Sega Alvarez
Vigo

Si en la coyuntura actual ya resulta bastante complicado abrirse camino como dibujante, hacerlo como guionista «a pelo» viene a ser poco menos que imposible. Encuentra primero ese dibujante con el que te compenetres bien y, una vez estéis lo suficientemente rodados, probad fortuna en algún concurso para noveles, como el que organiza periódicamente Toutain Editor. Otra opción sería presentar directamente muestras de vuestro trabajo en algunas de las editoriales que producen material autóctono, a ver si hay suerte y suena la flauta...

○

Os escribo para plantearos una duda que marea desde hace tiempo. Hará aproximadamente cuatro o cinco años, en mi vídeoclub apareció un filme de animación titulado *Macross*. Posteriormente, a través de un canal de TV por cable pude volver a verla completa y me pareció realmente fabulosa.

Avancemos ahora algo más, hasta el verano del pasado año. Los señores de Telecinco programan una serie de dibujos animados llamada *Robotech*, en la que Hikary Ichijo se llama Rick Hunter y Mysa es Lisa Hayes. Es exactamente igual a la película, con momentos en que el paralelismo es exacto.

Por lo que he deducido, *Macross* debió ser un manga japonés, adaptado al filme que yo tenía, del que luego Harmony Gold hizo una versión en USA con el título de *Robotech*. Sé también que se hizo una serie de cómics, editada en EE.UU. por Comico y aquí por Iru, S. A. (antes de que esta editorial se pasara a publicar cómics porno chungos).

Pero el colmo viene cuando me compro *Battletech* y me salen mechs que no son más que robots de los que salen en la película y serie. Con decirte que el que aparece en la portada del juego de mesa es el Destroid Tomahawk, y el que es portada de Cititech es el Destroid Spartan con camuflaje de batalla, etcétera. ¿Podéis aclararme todo este embrollo?

Luis Alís Ferrer
Valencia

Al menos lo intentaremos. Verás, lo primero de todo fue la serie de animación japonesa Macross, *producida por los Tatsunomo Studios. Su éxito pronto daría origen a otras dos series derivadas,* Southern Cross y Mospeada. *¿Me sigues hasta aquí? Bien. Cuando la Harmony Gold encargó al productor Carl Macek que creara una versión para los USA, éste se encontró con el problema de que ninguna de las tres series tenía la extensión mínima de episodios requerida (tal como están montadas las cosas en América, necesitas un mínimo de 65 episodios para tirar adelante una serie de dibujos animados sindicadas). Así que lo que se hizo fue coger material de las tres series japonesas y combinarlo todo en una. Lógicamente, para lograr esto hubo que reescribir y adaptar toda la trama argumental. Como resultado final, se obtuvo una serie de 85 episodios rebautizada como* Robotech, *que fue la que se pasó por Telecinco. Los cómics llegarían después, al animarse Comico a producir tres colecciones diferentes basadas en las series niponas:* Robotech The Macross saga, Robotech Masters y Robotech The New Generation. *Posteriormente tomaría el relevo otra editorial independiente americana, Eternity Comics, la cual lanzó una adaptación al cómic de* Robotech II: The Sentinels, *secuela de la serie original, que pasó con más pena que gloria. En cuanto a* Battletech, *mis noticias son que la acción transcurre en un universo diferente. Así que, en principio, habría que pensar que las similitudes que puedas encontrar son meras coincidencias.*

○

Me gustan mucho los manga y las series de dibujos animados japonesas. Por eso os quería preguntar si existe algún cómic de *Los caballeros del Zodíaco* y *Dragon Ball*. Gracias anticipadas.

Roberto Ramírez Sánchez
Talavera de la Reina, Toledo

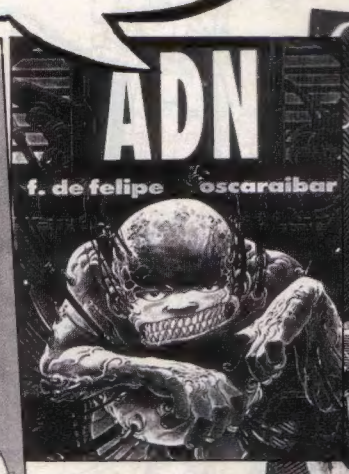
Está visto que lo de los manga es una moda que sube como la espuma en nuestro país. Bien, carezo de datos en lo que a Los caballeros del Zodíaco *se refiere, pero sí sé que existe un cómic de* Dragon Ball... *y me consta que hay varias editoriales interesadas en conseguir los derechos para publicarlo en España. Mientras esperas a que ello suceda, te recomiendo que te consigas un ejemplar del fanzine dedicado a Akira Toriyama que acaba de sacar el amigo Cels Piñol, a la venta en librerías especializadas selectas.*

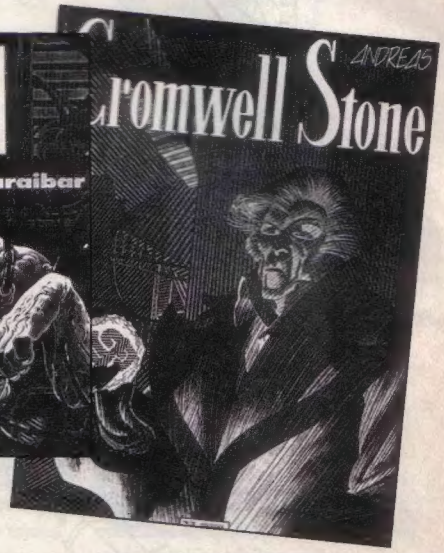
● ●

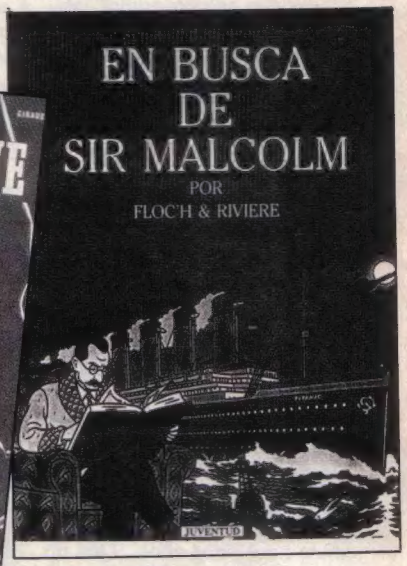
Y eso fue todo, amigos. Os recuerdo que podéis participar en esta sección escribiendo a: COMICS SCENE, Ediciones Zinco, Avda. de Roma, número 157, 9.°, 08011 Barcelona. Nosotros volveremos dentro de tres meses, justo a tiempo para celebrar la Navidad en compañía de todos vosotros. ¡No faltéis a la cita!

—Miguel G. Saavedra

AQUI, EN ESPAÑA







Acabado el verano, ahítos de deportes al aire libre, tenemos ganas de hacer cosas en la paz del hogar. Una de ellas es la lectura de todos esos álbumes que hemos ido colocando en las estanterías esperando el momento oportuno para dedicarnos a su lectura. Es cierto que, a muchos, la impaciencia no nos habrá dejado muchas lecturas pendientes. En este caso tal vez sea la ocasión de repasar algunos de los títulos que merecen una atenta relectura.

Los amantes del cómic clásico pueden aprovechar para revisar tres títulos publicados por Editorial Grijalbo: *Arizona Love*, el último Blueberry, con una impagable escena de amor con la hermosa Chihuahua Pearl. Y aprovechando los nuevos aires de desarme que recorren las relaciones internacionales podemos echar un vistazo a *Las armas vivientes*, una nueva aventura del agente espacio-temporal Valerian y su compañera Laurelina. Del siempre sorprendente Hermann podemos leer *Simón ha vuelto*, con los inseparables Jeremiah y Kurdy.

Para los que prefieran el misterio es el momento de recomendar la obra de Andreas, del que en menos de un año se han puesto a la venta cuatro álbumes: *Coutoo*, *Crommwell Stone* (Ediciones Zinco) y *El cementerio de catedrales* y *Luz de estrella* (Norma Editorial) ambos pertenecientes a la serie Rork. Viajes por mundos paralelos, misterio y aventuras son los ingredientes que utiliza este autor alemán que tan espectacularmente ha entrado en el mercado español.

El cómic juvenil también nos ha proporcionado el presente año algunas piezas dignas de releerse: *El pequeño Spirou* y la *Familia Rovellón* (Ediciones B) serán ideales si optamos por la diversión sin condiciones. El entretenimiento que divierte reflexionando viene de la mano de Anaya en la serie Grandes Aventuras, cuyos primeros y expresivos títulos son *Amazonia* y *SOS, peligro nuclear*. La Editorial Ikusager también ha publicado un título digno de mención en este apartado: *Los Trotabosques*. También de esta editorial son las magníficas *Crónicas de la Pampa Vasca*, libro sobre las idas y venidas de los emigrantes vascos a latinoamérica.

Y como el verano suele ser sinónimo de viajes y aventuras podemos ilustrarnos sobre este tema con dos títulos publicados por Editorial Juventud: *En busca de Sir Malcolm* y la edición original de *El Templo del Sol*. Los que aún no han sacado tiempo para leer los premios del Salón del Cómic ya no tienen excusa para perderse *Mi cabeza bajo el mar* (Editorial Complot), *Sol Poniente* (Editorial Cajal) y *Calvin y Hobbes* (Mario Ayuso Editor). Para los que prefieran emociones más fuertes están *La basca que más casca* y *Bares y mujeres* (Ediciones La Cúpula) o dos álbumes publicados por Toutain Editor: *ADN* y *SOUL*.

Los que quieran conocer otro tipo de vacaciones o recuperar la infancia perdida cuentan con dos títulos publicados por Norma Editorial: *La gallina ciega* y *Vacaciones fatales*.

Se han publicado muchos más títulos desde hace un año, en algunos casos tan interesantes, al menos, como los que hemos mencionado en este artículo, pero la intención del mismo no es la de ser un listado exhaustivo de lo publicado en ese año, sino una pequeña guía de lectura capaz de satisfacer los gustos más diversos. Es el momento de recuperar el contacto con el cómic.

—Laureano Domínguez

HA SIDO UN VERANO DE PELICULA

LA REVISTA DE CINE FANTASTICO Y CIENCIA FICCION
Nº5
375 PTAS.
STAR FICCION
EDICIÓN ESPAÑOLA DE STARLOG
¡AL FIN DESPEGO ROCKETEER!
EL VIEJO RETRATO DE DORIAN GRAY
¡15 AÑOS DE STARLOG! Revisamos las escenas más brillantes
Y LAS HABITUALES SECCIONES DE LIBROS, VIDEOS, COMICS, JUEGOS Y... LAS PELICULAS QUE VEREMOS
TERMINATOR 2
¡LLEGA EL DIA DEL JUICIO!
EL OTRO ROBIN HOOD
NOSTALGIA: TODO SOBRE LA MUJER Y EL MONSTRUO
ediciones zinco

ediciones zinco

CON TODOS LOS ESTRENOS:
ROCKETEER, TERMINATOR 2, ROBIN HOOD...

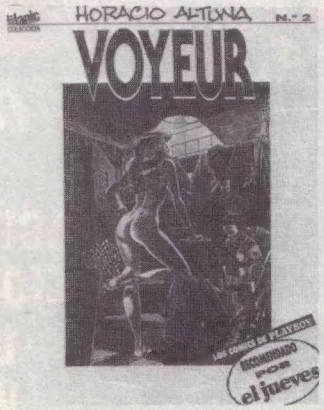
EROS COMIC

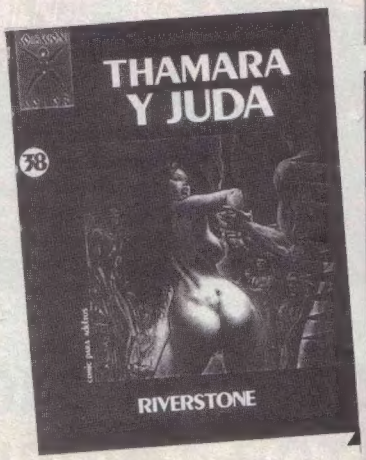
Los aficionados al cómic erótico de este país no suelen tener muchas alegrías. Por eso, nada mejor para empezar que la reseña de una nueva colección, de nombre caliente y cuidada presentación, que tiene como padrinos a los chicos de Norma, tan claros, tan pulcros, tan finos, ellos. «Pasión» ha colocado ya en el mercado dos dugestivos títulos, un Loisel y un Pichard, lo que como punto de partida no está nada mal. Uno, Loisel, por su exquisitez; otro, Pichard, por esa medida vulgaridad. Los dos, porque saben transportar al lector a mundos fantásticos y perversos, como el que no quiere la cosa.

Fiestas profanas, la obra de Loisel, presenta en tres cuidadas historietas a color, un conjunto de situaciones llenas de fantasía y erotismo, con desarrollos imaginativos y con un lenguaje gráfico atrevido e innovador.

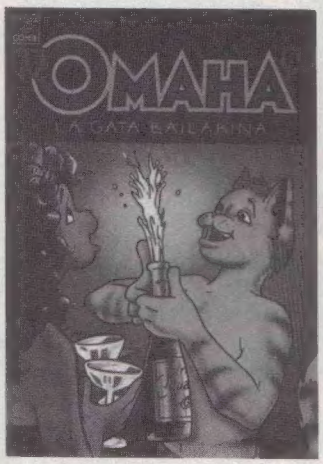
Pichard, por su parte, recurre en *Marlene y Júpiter* al mundo de la mitología, para introducirnos en su peculiar universo poblado de fetichismo, mujeres voluptuosas y escenas perversas, donde no falta el humor como elemento unificador. Que Júpiter haga el amor como un auténtico dios, no es de extrañar; y Pichard sabe sacarle partido a la situación llevándola hasta sus últimas consecuencias. Sea, pues, bienvenida esta nueva colección «Pasión», exquisitamente presentada, coherente en sus planteamientos, y cuyo único «pero» podría estar en el elevado precio de sus álbumes.

En el capítulo de novedades del trimestre, hay que destacar la recopilación de las historietas que el argentino afincado en España Horacio Altuna, ha venido publicando en la revista *Playboy*. Bajo el título genérico de *Voyeur*, la colección «Titanic», de la editorial El Jueves, presenta esta recopilación de historietas cortas y jugosas, llenas de chicas intrépidas, sexualmente explosivas, capaces de violar al más pintado. Altuna es autor de calidad suficientemente contrastada y la edición es excelente y a un precio muy ajustado.





Otra novedad, que ya habíamos anunciado en nuestra anterior entrega, es la edición española de *SM Comix*, la publicación francesa dedicada al mundo sadomasoquista. No son historietas de una gran calidad, pero llenan un vacío –el del cómic erótico especializado–, habitual en nuestro mercado.

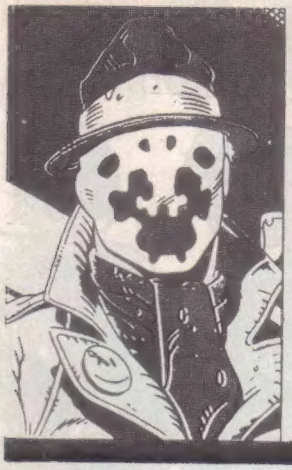


Centrándonos ya en las novedades de colecciones suficientemente conocidas, hay que mencionar como siempre la «Colección X» de Ediciones La Cúpula. Dos nuevos títulos de George Pichard, con las andanzas de *Marie Gabrielle en Oriente*, un Pichard en su salsa, con crueles torturas y mujeres entregadas a su destino, una historieta seudobíblica de Riverstone, Thamara y Juda, y la potente historia de Saint Germain dedicada a dos hermanas gemelas de más que dudosa conducta –*Hermanas*–, narrada con explícitos primeros planos, son las últimas novedades de la Colección X, y deben figurar en la tebeoteca de todo buen aficionado al erotismo.

Siguiendo con ediciones La Cúpula, hay que recordar que las aventuras de *Omaha* la gata/mujer han llegado ya a la cuarta entrega. Este sexy personaje de Reed Waller y Kate Worley presenta un conjunto de alicientes lo suficientemente atractivos como para convertir una simple historia de amor en un insólito estudio de las relaciones amorosas y los conflictos sociales, una especie de thriller sensual y, por momentos, apasionante.

Para terminar este repaso a la actualidad del cómic erótico, conviene recordar lo oportuno de visitar el quisco con cierta asiduidad, a la busca de las últimas novedades de Edicomic. Títulos clásicos como *Sukia*, *Hembras peligrosas*, *Telefilm prohibido*, *Rejas* o *Rutas 69*, ofrecen, a precios económicos, una serie de historietas en las que se mezclan las aventuras, el terror y el sexo más descarnado, lo que permite frecuentes visitas al oscuro mundo de las perversiones más fascinantes. Sígales la pista, y se llevará agradables sorpresas.

—José M. Ponce



ANTIFAZ COMIC

C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)

AMPLIO STOCK COMICS ZINCO

ULTIMAS NOVEDADES COMIC BOOK USA

GIGAMESH

" la librería"

Especialistas en Ciencia Ficción, Fantasía, Terror, Juegos de Rol y Comic Importación U.S.A.

Rda. San Pedro, 53
08010 BARCELONA

Tel. (93) 246 63 59
Fax: (93) 232 77 08

MADRID COMICS

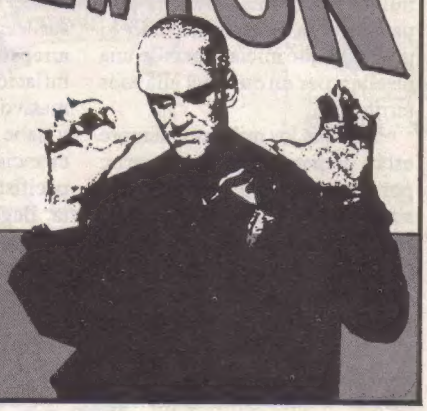
GRAN STOCK EN COMICS DE TERROR Y CIENCIA FICCIÓN

SILVA 17 • 28004 MADRID • TELEFONO: 5591602 • FAX: 2479459

PIDA CATÁLOGO DE VENTA POR CORREO:

CAMISETAS LIBROS DE TERROR Y COMICS BOOKS

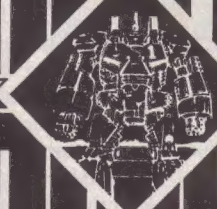
NEW-TON



RIERA ALTA, 8
BARCELONA,
08001
TEL.: 329 34 66

ELIGE BIEN TUS ARMAS

PARTHA POWER!



COMBATE CON LO MEJOR

TODAS LAS FIGURAS DE PLOMO PARA JUGAR A

BATTLETECH

VEN A VERLAS O PIDELAS POR CORREO

CRUZ, 37
TLF. 5.32.47.14
MADRID 28012

HERMOSILLA, 143
TLF. 2.56.04.69
MADRID 28028

ARTE·9

DOS TIENDAS AL SERVICIO DE LA AFICION

ESPECIALIZADAS EN

DUNGEONS & DRAGONS Y TODO EL MATERIAL DE TSR

CONSIGUE TODAS LAS FIGURAS DE PLOMO DE RAL PARTHA POR PRIMERA VEZ EN ESPAÑA

BATTLETECH, DUNGEONS & DRAGONS, RUNE QUEST...

SERVIMOS PEDIDOS POR CORREO A TODA ESPAÑA
TIENDAS, PONEROS EN CONTACTO CON NOSOTROS Y ACABAD CON LA MULTIPLICIDAD DE DISTRIBUIDORES. TENEMOS TODO DE TODAS LAS MARCAS

Para Bellum

O el eterno retorno. Lo decía César Agusto, emperador de Roma: «Si vis pacem, para bellum», o séase: «Si quieres la paz, prepárate para la guerra». Naturalmente, quien esto decía era un militar profesional, siempre preparado para la guerra, como lo prueba el que iniciase más de una de ellas, por un quítame allá esos territorios.

Y es que los militares siempre están preparados para la guerra: por algo, vocacionalmente, ésa es su profesión. En cambio, los pueblos, que en su mayoría se componen de civiles, no lo están tanto, y hay que motivarlos (léase engañarlos), para que alegremente vayan al matadero. Así que, parafraseando al César, podríamos decir que el axioma del militarismo, referido a los pueblos en que están enquistados los tales militares, es: «Si quieres la guerra, prepáralos en la paz.»

Porque, ya se ha dicho, los pueblos, normalmente, no están preparados para la guerra, máxime en ciertas circunstancias históricas. Verbigracia: piérdase una guerra y el pueblo que la haya perdido será un pueblo sin gana alguna de meterse en otro sarao. Por el contrario, los militares, frustrados por la derrota, cuando han perdido una guerra es cuando más ganas tienen de iniciar la siguiente, para quitarse la espina del fracaso (si puede ser venciendo a los que antes les ganaron a ellos, miel sobre hojuelas).

Dedúcese de esto que, en tal situación, lo que tienen que hacer los milicos es engañar a los civiles, para que éstos les den otra oportunidad, y les acompañen a la guerra (pasó ya el tiempo que las guerras eran cosa de unos pocos profesionales, que trataban de no matarse mucho, pues tenían que seguir vivos para la guerra siguiente).

Pero pasemos a los ejemplos prácticos, que son los que realmente nos demuestran por dónde marcha la cosa. Y cual los historiadores clásicos, estableceremos un paralelismo entre la Alemania en los años veinte y los Estados Unidos en los años setenta.

Ya se ha dicho: tómese una guerra y piérdase: Alemania pierde la Primera Guerra Mundial y sus vencedores la desarman, le arrebatan territorios, y cae en la inflación económica y en el paro masivo. El pueblo, que no es tonto y sabe que todo ello es consecuancia de la derrota, se torna pacifista. Y esa corriente pacifista, llega a su cúspide con obras antibelicistas como el *Sin novedad en el frente*, de Erich María Remarque. Parece que los fieros teutones ya no van a volver nunca a acompañar a sus militares a la guerra.

Naturalmente, esos militares, así como sus compañeros de viaje (capitalistas de las industrias bélicas, políticos de los partidos nacionalrevanchistas), que ven en peligro el plato de rancho, sí quieren otra oportunidad, otra guerra... y se ponen a la tarea de comerle el coco al pueblo. Así, inventan teorías como la de «la puñalada en la espalda» según la cual el gran pueblo alemán, y su sublimación, la Whermacht, no habrían perdido la guerra en el frente de batalla, sino que ésta se habría perdido en la retaguardia, por la traición de los derrotistas, los pacifistas y, ¡claro!, los judíos, al no facilitar éstos los elementos indispensables de combate a los fieros guerreros. Con este tipo de teorías (totalmente falsas, pues los ejércitos alemanes fueron derrotados en el frente, en toda regla, por un enemigo superior en todo), se recuperaba el orgullo belicista nacional... y ya estaba el pueblo germano preparado para que un señor de ridículo bigotito, pintor de brocha gorda promocionado a líder de los arios, lo llevase de nuevo al matadero. Y, además, con el agravante de que de nuevo iban a perder, fastuosamente.

Ahora, al paralelismo: también los Estados Unidos pierden una guerra, que además nunca ha sido popular: la del Vietnam. Como pueblo, los estadounidenses dejan bien claro que no están dispuestos a seguir sangrando por tan «heroicos» ideales como la teoría del dominó y la contención del comunismo en Asia. Se asume el eslógan de los hippies: «Haz el amor y no la guerra», el símbolo del pacifismo luce por todas partes, y los nuevos poetas populares, los cantautores, abominan de la guerra y cantan el deseo de un futuro de paz.

Tiemblan los militares y sus amiguetes, industriales de la fabricación de armas y politicastros belicistas, al ver que ni su defensa contra el peligro rojo del ogro ruso devuelve la popularidad a los uniformes. Y se pone en marcha la maquinaria de «reeducación» del pueblo, aunque hayan de pasar unos años, para que, cuando los veteranos del conflicto ya peínen canas, empiecen a olvidarse de lo malo de aquella guerra, y a tener de ella una visión más «romántica».

Se hace correr la teoría de que quizá la guerra la perdieran los políticos, que habrían atado las manos a los militares, y la prensa... siempre mostrando a lo malo propio y nunca lo ajeno. Y va creándose la imagen de que, después de todo, los soldados estadounidenses eran superiores, que no se merecieron perder así... Que quizá no perdieran del todo (curioso es el caso del eslógan, para camisetas; «Vietnam, quedamos los segundos»... nada de que «perdimos»).

Así se prepara el camino para que un actor de tercera, promocionado a líder del Occidente cristiano, ataque uno de los países más pequeños del mundo, Granada, para demostrar lo que valen sus soldados. Y que luego invada a un paisejo algo más grande, Panamá, por un quítame allá esas drogas (eso como excusa, que en verdad lo que está en juego es un muy estratégico canal). Y que todo culmine cuando su sucesor, un anodino personaje que chupó rueda del actor, ataque al «moro malo», al frente de una coalición aplastante de países.

Ya se ha recuperado el orgullo militar, ya se pueden hacer desfiles, condecorar a héroes, ondear banderas y hacer sonar himnos... y, si no fuera porque el «gran malo», la URSS, ya no está por la labor, podría empezarse a pensar en una bonita Tercera Guerra Mundial.

Y, al fin, tras este largo exordio, llegamos a lo que nos interesa, ya que ésta es una revista de cómics, no de política internacional, y ese algo es la reaparición, en los Estados Unidos, de cómics de tema bélico, tipo La *Guerra de la Luz y la Oscuridad*, *El soldado desconocido*, etcétera. Pues esta reaparición es el directo resultado de ese cambio provocado en la mentalidad de los ciudadanos del imperio USA... porque, ¿a que en la producción USA no había ni un cómic tipo «Hazañas Bélicas» en los años inmediatos a la derrota del Vietnam? Ahora sí, ahora se puede volver a dibujar gestas militares, a promocionar ideologías belicosas.

Y, ahora, a esperar a esos otros cómics, que han de llegar, sobre la Guerra del Golfo, sabiendo que, una vez más, el péndulo de la historia ha oscilado, y el pacifismo ya no está de moda en los USA.

Si vis pacem...

—Jaime Alba

VISTETE CON TUS HEROES FAVORITOS

1. TALLAS: S, M, L, XL

2. TALLAS: S, M, L, XL

3. TALLAS: TODAS

RECORTA O FOTOCOPIA Y ENVIA ESTE CUPON

CAMISETAS SIMPSONS

ALGODON/FIBRA, 50%

MODELO 1 ☐ CANTIDAD ☐
MODELO 2 ☐ CANTIDAD ☐
MODELO 3 ☐ CANTIDAD ☐

TALLAS	PTAS. + GASTOS ENVIO 250 PTAS.
☐ 4, 6, 8	1.100,—
☐ 10, 12, 14	1.200,—
☐ S, M, L, XL	1.400,—

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO A
EDICIONES ZINCO, S. A.
Apdo. Correos 32.264 - 08080 BARCELONA

Nombre y apellidos .....

Calle ..... N.º ..... Tel. .....

Población ..... C. P. .....

Esperando Armageddon 2001

Uno de los héroes se convertirá en el Monarca, y se transformará en un villano. Pero ¿quién será?

Uno de los héroes de la Tierra gobernará en el futuro. Pero ¿cuál de ellos, y qué futuro?

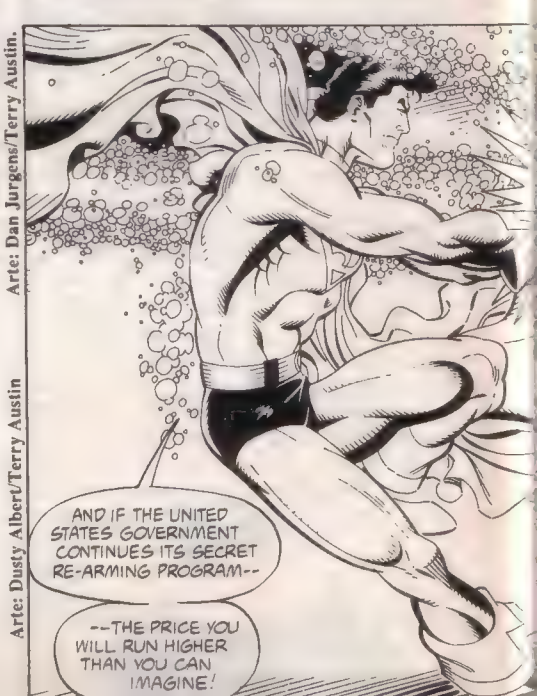
Por MICHAEL McAVENNIE

Al contrario que mucha otra gente, DC Comics se dirige hacia el Armageddon, en el año 2001, claro. El coeditor Jonathan Peterson describe los dos números de que consta la miniserie como «capítulos finales», con el primer número conectado con varios anuales: a saber, los de *Superman*, *Batman*, *Liga de la Justicia*, *Nuevos Titanes*, *Hawkworld*, *Flash*, *Halcón y Paloma*, *L.E.G.I.O.N. 91* y *Liga de la Justicia Europa*. La segunda parte de *Armageddon 2001* aparecerá después de estos anuales en los quioscos.

De acuerdo con Peterson, «*Armageddon 2001* empieza con Matthew Ryder, un padre de familia del año 2001. Es una época oscura, en el que todos los héroes han sido borrados del mapa, y todo el mundo obedece a un ser superpoderoso conocido como Monarch (Monarca). Ryder intenta salvar a su familia y a sus amigos de este tiempo de tinieblas yendo hacia atrás en el tiempo y deteniendo al Monarca antes de que éste logre todo su poder.»

«Mientras viaja en el tiempo, Ryder se convierte en un nuevo héroe llamado *Waveryder*, dotado del poder de ver futuros imposibles. Llega al año 1991, y decide averiguar quién se convertirá en el Monarca. Pronto descubre que el Monarca será uno de los grandes héroes del Universo DC. Así que Waveryder viajará de año en año, usando su control sobre el flujo temporal para ver los posibles futuros de cada héroe, y descubrir así la identidad del villano.» El nuevo héroe hará varios viajes en el tiempo con personajes que aparecerán

¿El poder absoluto puede corromper? Eso parece en el nuevo anual de Superman.


AND IF THE UNITED STATES GOVERNMENT CONTINUES ITS SECRET RE-ARMING PROGRAM--
--THE PRICE YOU WILL RUN HIGHER THAN YOU CAN IMAGINE!

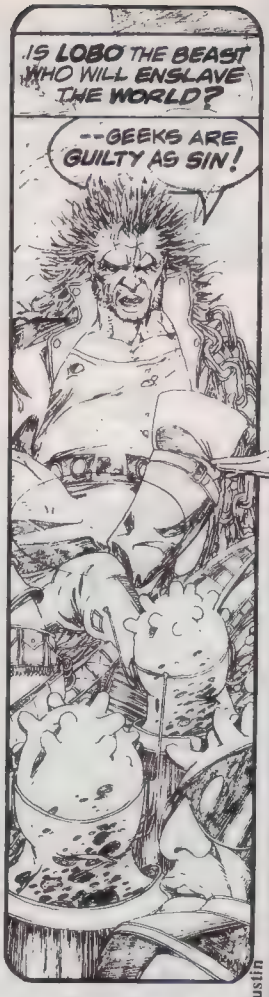
Arte: Dusty Albert/Terry Austin

Arte: Dan Jurgens/Terry Austin.

en más de un año, incluyendo a Superman y Batman. «El tiempo es como un río –explica Peterson– y puedes tirarle piedras y lograr ondas infinitas. Waveryder visitará tres veces a Superman y, cada vez, verá una posibilidad de futuro distinta para él.»

El eventual descubrimiento de la identidad del Monarca por Waveryder desembocará en una lucha con todos los superhéroes. Además, el héroe que se convertirá en Monarch en el presente será un villano del Universo DC. ¿Quién será? Jonathan no piensa soltar prenda: la identidad del Monarca es un secreto celosamente guardado. Nadie, ni siquiera la gente de DC, lo sabrá hasta que salga *Armageddon 2001*, segunda parte. CS

La identidad del Monarca es un secreto celosamente guardado en la DC, comenta el editor Jonathan Peterson



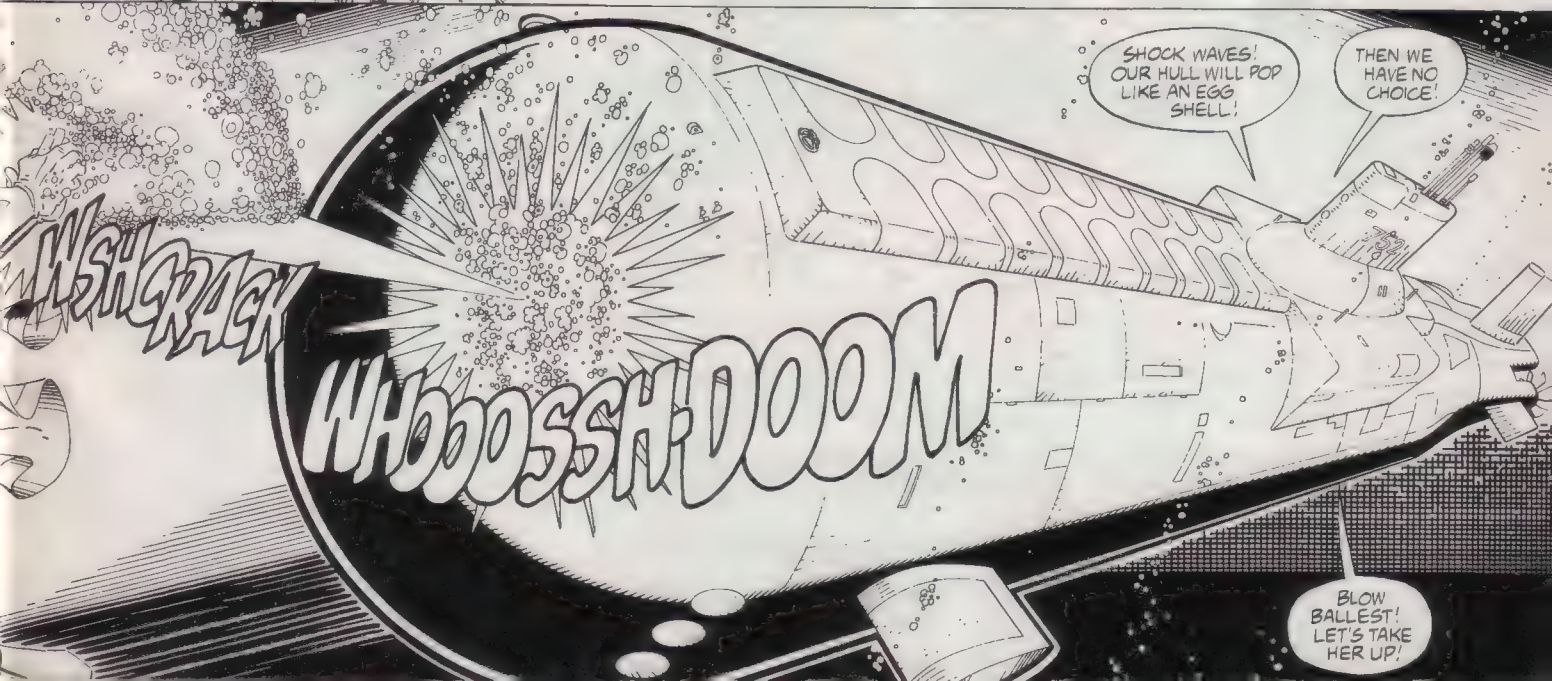
¿Será Lobo el Monarca? Viendo cómo se comporta ahora, no sería de extrañar.

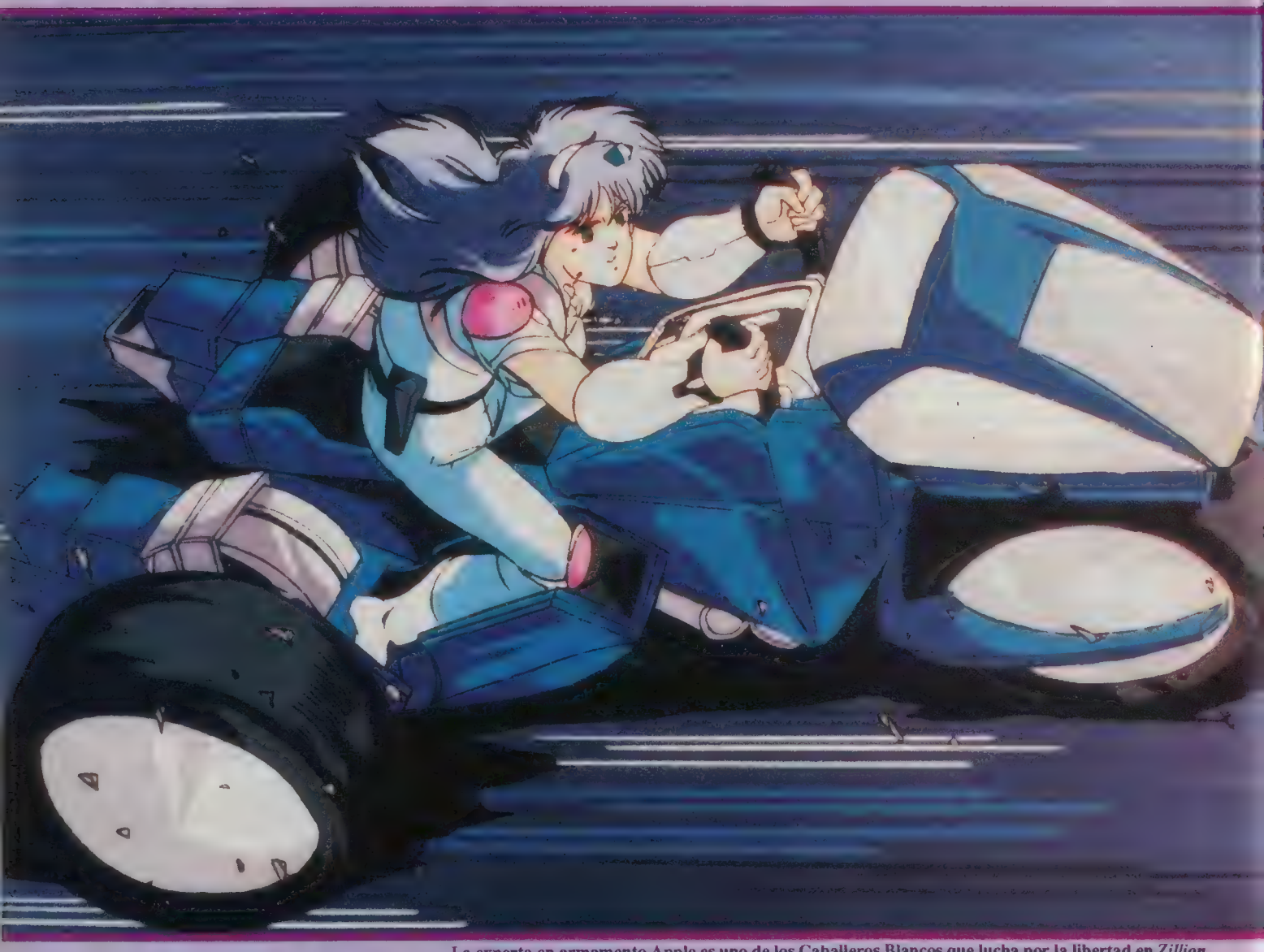
Arte: Dusty Abell/Terry Austin

Incluso héroes con tan buen expediente como Superman o Batman pueden convertirse en el Monarca.

Arte: Mike McKone

Arte: Steve Carr





La experta en armamento Apple es uno de los Caballeros Blancos que lucha por la libertad en *Zillion*.

VIDEO COMICS

Por BOB MILLER

Las aventuras gráficas salen cada mes, gracias al vídeo doméstico.

No todos los cómics se hacen sobre papel. Ahora están también disponibles en vídeocassette, y salen a la venta con periodicidad mensual en las tiendas especializadas en cómic. Video Comic es un nuevo sello de *Streamline Pictures*, la distribuidora de cine que ha importado las películas de dibujos animados *Akira*, *Laputa: Un castillo en el Cielo*, *Lensman* y *Carnaval de robots*.

«*Zillion* va a ser nuestra primera miniserie de vídeocómics», declara Carl Macek, quien produjo *Robotech* para la Harmony Gold a mediados de los 80 y que fundó mas tarde Streamline Pictures. «Es un intento de introducir la AOV (Animación Original en Vídeo) en el mercado especializado, con películas dobladas al inglés en lugar de subtituladas.»

Originalmente, la serie se emitió en Japón con el título de *Red Photon Zillion*, basada en una línea de juegos lanzada por Sega. La serie de 31 episodios fue producida por Tatsunoko Studios y animada por el equipo que iba a realizar el fallido

Arte de *Zillion*: Copyright 1991 Takeshobo/Streamline Pictures

Los Noza atacan el planeta Maris, y sólo los Caballeros Blancos y el *Zillion* pueden detenerlos.

Macek espera poder editar los 31 capítulos de *Zillion* y convertirla en la primera serie de cómic en vídeo.

Todo el arte de *Zillion*: Cortesía de Streamline Pictures.

proyecto de *Robotech II: Los centinelas*.

Macek describe la idea como «Es la de *Lazer Tag*: un chico con un arma y un traje, corriendo para disparar a otro chico con equipo similar. Por desgracia, Lazer Tag tiene muchos problemas: es un producto caro y no ha tenido mucho éxito. Los problemas del Tag han sido subsanados con el nuevo juguete *Zillion*, pero la estrategia del marketing en los EE.UU. –siendo como es– ha decidido que no llegará ningún producto que se parezca al Lazer Tag.»

«En consecuencia, Sega ha lanzado dos vídeojuegos para sus sistemas de juego con los personajes de la cinta. Esperamos que cuando la versión inglesa de *Zillion* salga, la gente pueda conocer a los personajes y el juego.»

La historia tiene lugar en el lejano planeta Maris, poblado por colonias humanas desde el siglo XXIII. Una raza de alienígenas, llamados los Noza, atacan el planeta, y un grupo de resistentes (nombre clave: Caballeros Blancos) intentan destruir a los invasores. La única arma efectiva contra los Noza es un misterioso rayo alienígena llamado *Zillion*.

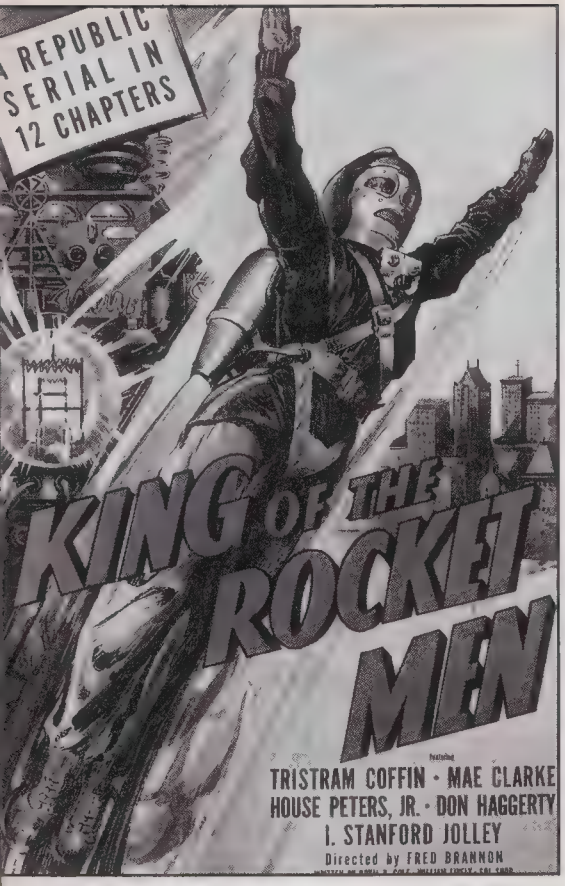
Entre las filas de los Caballeros Blancos tenemos a J. J., un duro adolescente que muchas veces tiene que ser rescatado por sus amigos, Champ, «oficial y caballero», y Apple, una resuelta experta en armamento. Su principal enemigo es Ryxx, cuyo interés en destruir a los Caballeros se convierte en una obsesión.

Cada cinta cuesta en los EE.UU. 14,95 dólares (unas 1.500 pesetas), y puede comprarse en tiendas especializadas (no en quioscos) y por correo. Los episodios irán apareciendo a ritmo mensual. Tras las primeras cinco entregas, si la serie tiene éxito, se continuará hasta los 31 capítulos originales, incluyendo de regalo *Noche ardiente*, una OVA estrenada en Japón en 1988.

Como que la serie será distribuida en vídeo, Macek señala que:

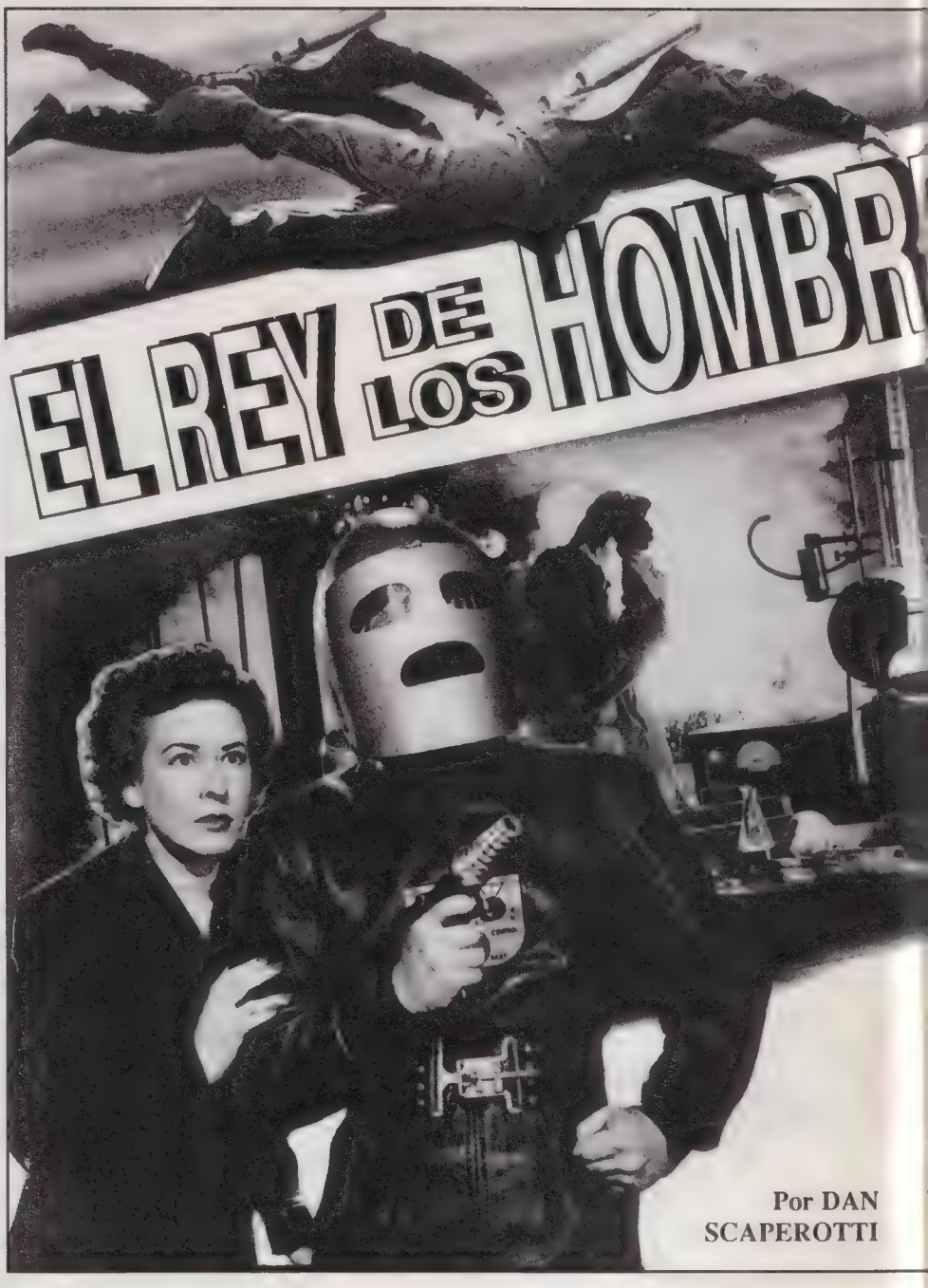
«Hemos evitado las restricciones del lenguaje típicas de otros medios. Será muy fiel al japonés, muy parecido a lo que hizo que *Robotech* gustara al público: diálogos fluidos y bien interpretados. Será el *Robotech* de una nueva generación. Esa es la meta: repetir el impacto de *Robotech*.»

Otros vídeos de la Streamline incluyen un documental sobre la producción de Akira. Otros proyectos para el futuro serán clásicos de la TV americana como *Clutch Cargo*, *Space Angel* y *Colonel Bleep*.


A REPUBLIC SERIAL IN 12 CHAPTERS
KING OF THE ROCKET MEN
TRISTRAM COFFIN · MAE CLARKE
HOUSE PETERS, JR. · DON HAGGERTY
I. STANFORD JOLLEY
Directed by FRED BRANNON

King of The Rocket Men **marcó el fin de los grandes seriales de la Republic.**

EL REY DE LOS HOMBR



Por DAN SCAPEROTTI

The Rocketeer, cómic creado por Dave Stevens, llega este verano a nuestras pantallas, en una espectacular superproducción de la Disney. Sin embargo, el Cohetero sólo es uno de los últimos en la larga lista de héroes voladores a propulsión que han saltado al celuloide. *The Rocketeer* proviene directamente de las matinales de cine del sábado por la mañana, y de algunos personajes de Fawcett Comics.

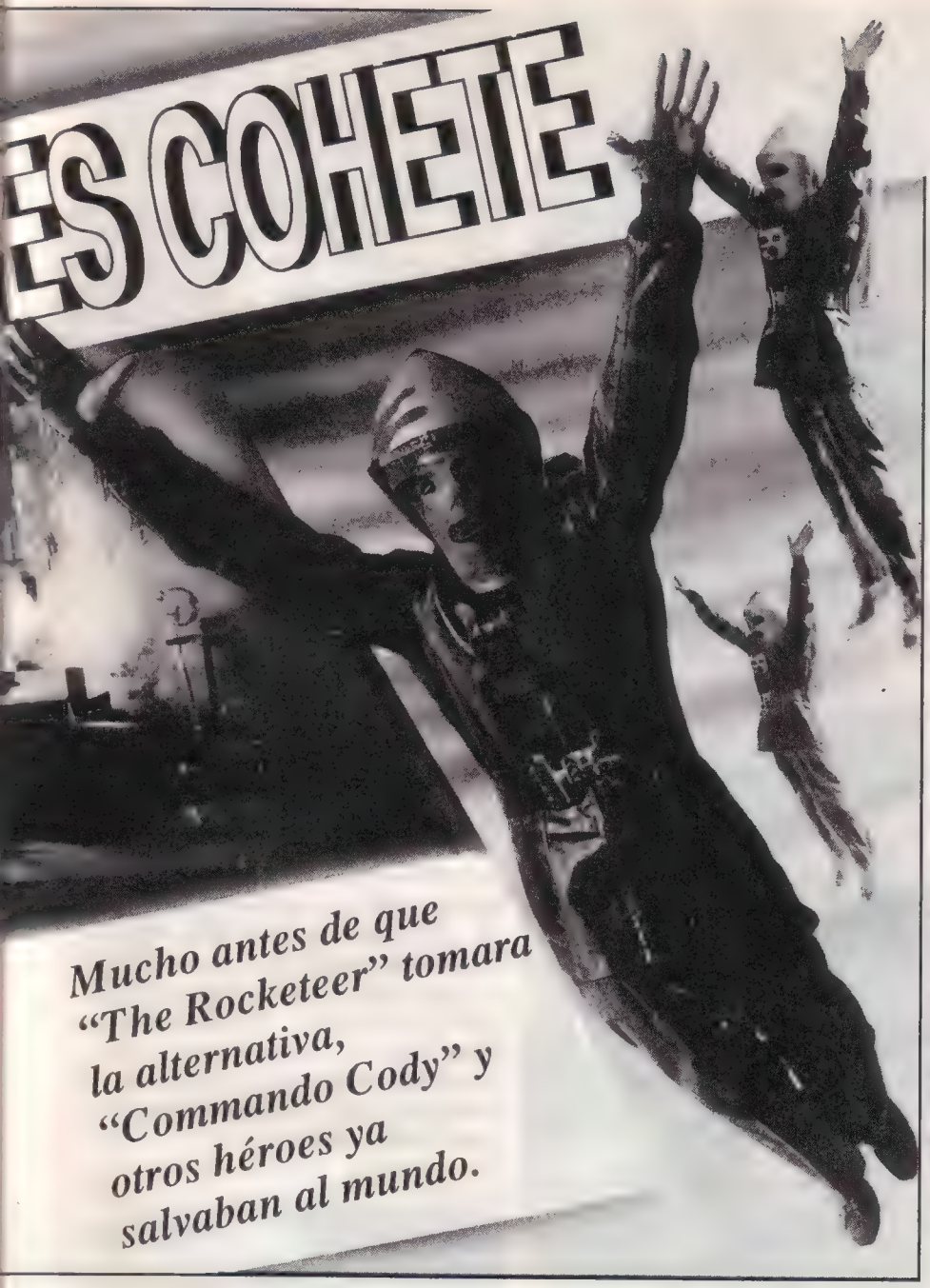
Los años 40 vieron nacer a un nuevo superhéroe, creado por Jon Small: *Bulletman (El Hombre Bala)*, cuya otra identidad era la del experto en balística Jim Barr, un policía determinado a acabar con el crimen. Usando una fórmula secreta que le daba superfuerza y superinteligencia, Barr inventó un casco con forma de bala que le permitía desafiar la gravedad, volar, y convertirse en Bulletman. El casco cubría la mayor parte de su cabeza, dejando la cara al descubierto.

Fawcett Publishing empezó a contar las aventuras de Bulletman en Nickel Comics, allá por mayo de 1940. Al año siguiente, el detective volador tenía su propia serie, que duró 16 números, y que contó con los esfuerzos de artistas tan conocidos como Jack Kirby, C. C. Beck y Joe Simon, y continuó apareciendo en Master Comics y otros tebeos de la Fawcett.

Como que la carrera de Bulletman en el cómic llegó a su fin en 1949, un nuevo personaje volador se dejó ver en las pantallas del país. En cuanto a acción sin tregua y emoción asegurada, los seriales de la Republic no tenían rival. Aunque el estudio había estado produciendo excitantes seriales desde hacía trece años, la vida de posguerra se había cobrado su tributo en número de público para el cine. Los costes de producción eran altos. Después de dos años de producir seriales que ilustraban las correrías del *Zorro* y de *Jesse James*, los guionistas de la Republic crearon un personaje volador basado en las ideas científicas de la época. Pero los abogados del estudio arrojaron un jarro de agua fría sobre el proyecto. Con un pleito pendiente con los editores de *Superman* y *Capitán Marvel*, los abogados recomendaron prudencia a la Republic con el tema de los superhéroes voladores. El productor asociado Franklin Adreon aseguró que la parte legal estaba a salvo, ya que el personaje era original, pues ni venía de otro planeta ni era sobrenatural.

King of the Rocket Men se empezó a rodar el 6 de abril de 1949. Se disponía de 164.984 dólares de presupuesto, y debía ser completado

ES COHETE

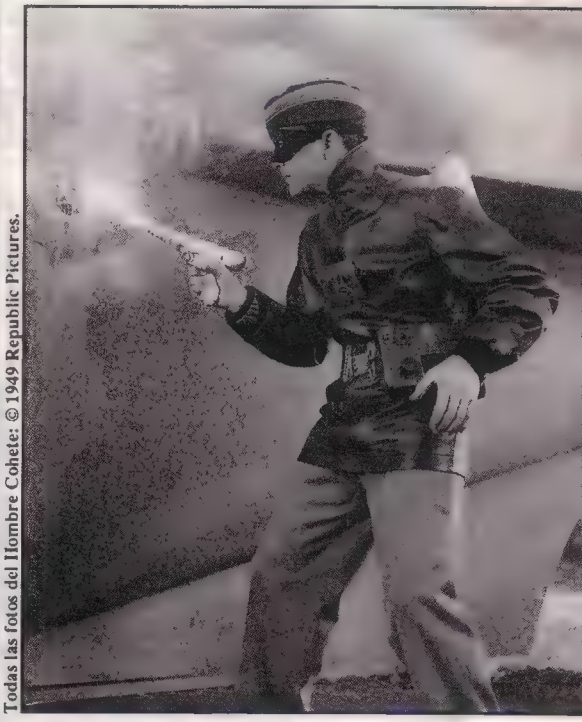


Mucho antes de que "The Rocketeer" tomara la alternativa, "Commando Cody" y otros héroes ya salvaban al mundo.

en veintidós días. Estaba destinado a ser el último gran serial de la Republic. Sus doce capítulos estaban protagonizados por Tristam Coffin en el papel de Jeff King, un experto en cohetes de la Science Associates. El papel de héroe fue un cambio sustancial para Coffin, que había estado actuando de villano en seriales de la casa como *Los peligros de Nyoka*, *Cazador de espías* o *Jesse James cabalga de nuevo*.

Cuando una serie de extraños «accidentes» se cobran las vidas de varios científicos, King decide tomar cartas en el asunto. Pronto estará sobre la pista del misterioso Dr. Vulcano, un científico loco.

El Dr. Millard, que parecía haber muerto en una explosión, sigue vivo, y con la ayuda de King instala un laboratorio secreto en un cueva. Millard inventa un traje volador a propulsión, que King utiliza para intentar descubrir la verdadera identidad del Dr. Vulcano. Bautizado por los periódicos como «El Hombre Cohete», King decide mantener su identidad en secreto, para que Vulcano no sepa de dónde proviene el invento. Capítulo tras capítulo, el Dr. Vulcano intenta acabar con su némesis aérea a la vez que planea hacerse con el *Sonic Decimator*, un ingenio que puede convertir montañas enteras en ríos de lava.



Todas las fotos del Hombre Cohete: © 1949 Republic Pictures.

El estudio pensó que Judd Holdren, el Commando Cody de la TV, podía ser reemplazado: de ahí que llevara un antifaz negro.

Tristam Coffin (derecha) fue el villano en muchos seriales de la Republic antes de convertirse en el *Rey de los hombres cohete*.

Fotos por cortesía de Dan Scaperotti.

Todas las fotos de Radar Men: © 1951 Republic Pictures.

George Wallace fue el Marshall de los Cielos y el primer Commando Cody en *Radar Men from the Moon*.

Las fantásticas secuencias de vuelo fueron obra de Howard y Theodore Lydecker, los maestros especialistas en E/E de la republic. En el campo de los efectos con miniaturas, ni los estudios más grandes pudieron superar a los hermanos Lydecker, bastante acostumbrados a los humanos voladores. En 1936, ellos habían sido los responsables de la plaga de hombres-murciélago que amenazan a Clyde Beatty en el primer serial de la Republic, *Africa oscura*. En 1941, estaban tan avanzados, que pudieron filmar un convincente vuelo para *Las aventuras del Capitán Marvel*.

Las secuencias de vuelo de los *Hombres cohete* no fueron superadas hasta que se estrenó la primera parte de *Superman* en 1978. Con su chaqueta de cuero, los cohetes a la espalda y su casco con forma de bala, el *Hombre cohete* apareció semanalmente en las pantallas en algunas de las más inolvidables secuencias de acción.

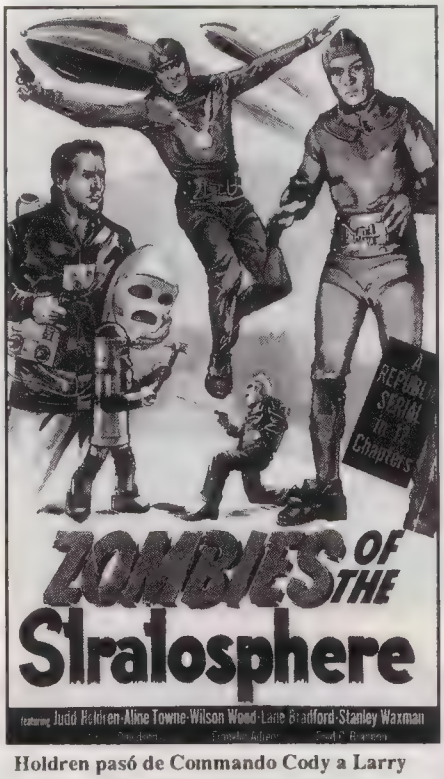
El capítulo 1 acaba de una forma emocionante. Los hombres de Vulcano roban un camión que transporta un torpedo aéreo. El *Hombre cohete* les sigue desde el aire, baja volando una colina, pasa a la derecha de la cámara y aterriza en la parte trasera del camión. Durante la inevitable pelea, el misil se dispara por accidente, y el *Hombre cohete* debe volar detrás de él, para evitar que explote en un área poblada.

Para crear las escenas de vuelo, los Lydecker reemplazaron a Tristam Coffin por un muñeco, de tamaño humano, sujeto por cables. Los cables fueron tendidos por las colinas de Hollywood, y se filmó con luz natural, cosa que dio gran realismo a los fondos. El sonido de la mochila cohete, similar al de un jet, completaba la ilusión.

El *Hombre cohete* batalla contra los sicarios del Dr. Vulcano a lo largo del serial. La mayor parte de las escenas de acción fueron rodadas por el especialista Dave Sharpe, bien bajo el casco del Rocket Man, o como el villano de turno peleando contra éste. Sharpe también dobló a Tom Tyler en los primeros seriales del *Capitán Marvel*. Una vez comentó que: «Se consideraba poco ético que una estrella y un doble se sentaran cerca a la hora de comer. Estábamos creando una gran ilusión.»

Para el extenso trabajo de doblaje, se usaba un casco distinto, más resistente, para proteger a Sharpe. El especialista operaba los controles del cohete («Encendido», «Arriba» y «Rápido»), corría unos metros, extendía los brazos y saltaba sobre una cama elástica al aire. Había una explosión y humo en sus cohetes. Unos alambres escondidos en las mangas de su chaqueta activaban el mecanismo: al extender los brazos, el efecto funcionaba.

Cada capítulo del *Hombre cohete* era una espectacular combinación de efectos especiales y de los atléticos talentos de Sharpe. Una de las secuencias más memorables es al final del capítulo 12, en el que el Dr. Vulcano y su pandilla utilizan el Sonic Decimator para atacar Nueva York. La mayor parte de las escenas de destrucción pertenecían a la épica película de la RKO *Deluge*. Rocket Man llega volando desde su isla-base y atraviesa una ventana. Aterriza dentro de la casa y desmantela la máquina infernal con un rayo, antes de pelear con los criminales a puñetazo limpio.



Fotos de Zombies: © 1952 Republic Pictures.

Holdren pasó de Commando Cody a Larry Martin en *Zombies de la estratosfera*.

Fotos de Commando Cody: © 1952 Republic Pictures.

A los enemigos de Commando Cody nunca les faltaban recursos malvados.

Antes de dar vida a Sue Davis en *Zombies*, Aline Twone era la secretaria de Cody en la serie de TV.

Leonard Nimoy (izquierda), era uno de los *Zombies de la estratosfera*.

Más tarde, la Republic lanzó una reedición del serial, titulada *Lost Planet Airmen (Los hombres voladores del planeta perdido)*. A pesar del éxito conseguido con el Rocket Man, la Republic nunca volvió a contar con Jeff King para nuevas aventuras.

Dos años después, el presidente de la Republic, Herbert J. Yates, ordenó que el personaje se reencarnara en *Commando Cody, Marshall Aéreo del Universo*. Cody utilizaría el mismo traje volador que el Hombre Cohete. Cody debutaría en un serial de doce capítulos, *Planet Men from Mars (Los planetarios de Marte)*, pero no llegó ante la cámara hasta octubre de 1951, con diversos cambios en la idea original, incluido el lugar de rodaje y el título, transformado en *Radar Men from the Moon (Los hombres radar lunares)*. La Republic lo rebautizó como *Retik, la amenaza lunar* cuando estrenó su nueva versión en 1966. Yates quería un personaje que pudiera venderse bien entre los niños, y esperó que Commando Cody ayudara a pagar las facturas.

El actor George Wallace (véase la entrevista con él en este mismo número) fue elegido para dar vida a Commando Cody, llevando el casco y la chaqueta del *Hombre cohete*.

Un agente del gobierno alerta a Cody, contándole que las defensas de la nación están siendo bombardeadas por fuerzas misteriosas. Rastreando el origen de los ataques, descubre que hay actividad atómica en la Luna. Usando su nueva nave espacial, Cody y sus amigos se embarcan en una aventura lunar.

Aterriza en la irregular superficie de nuestro satélite, y allí descubre una ciudad amurallada (tomada «prestada» de la serie *Africa Oscura*). El casco con forma de bala tiene dos funciones en el serial, ya que incorpora un sistema de oxígeno que permite a Cody respirar en la Luna. También sirve para diferenciarle de los selenitas, que llevan un traje más clásico.

Ya en la ciudad, Cody se encuentra con Retik, el amo de la Luna, interpretado por el veterano «malo» de serial Roy Barcroft. El actor lleva la misma capa que usó en el serial *El monstruo púrpura ataca de nuevo*. El traje antiguo permitió usar al estudio escenas de

Las aventuras cósmicas de Commando Cody en la TV nunca acabaron con el socorrido «Continuará la próxima semana...»

aquella serie (sobre todo, su explosivo final).

Cody escapa de Retik, y se apresta a luchar contra las fuerzas selenitas en la Tierra. El ínfimo presupuesto de la serie (172.000 dólares) permitió sin embargo un trío de villanos principales: Krog y sus servidores terráqueos, Daly y Graber. Graber era Clayton Moore, el *Llanero Solitario* de la TV, que había abandonado temporalmente la serie.

El uso y abuso de secuencias de vuelo de archivo permitió a la Republic no pasarse del presupuesto; pero no porque el equipo de E/E fuera poco competente... Usando las mismas técnicas del Hombre Cohete, diseñaron una nave que despegaba horizontalmente. Aunque infantiles para nuestros estándares, esas escenas fueron de las mejores de toda la serie B de la época. Desgraciadamente, *Radar Men* no fue uno de los mejores seriales de la Republic.

La primera ola de entusiasmo en el cine de CI-FI, después de *Ultimátum a la Tierra, La Cosa* y *Destino: la Luna* arrasaba el país. Yates, por supuesto, no quiso quedarse al margen, viendo la importancia que estaba cobrando la TV. *Commando Cody, Sky Marshall of the Universe*, fue el resultado. Cody lucha contra el Dictador, un forajido espacial que, durante doce penosos episodios, intenta conquistar la Tierra. Judd Holdren sustituyó a Wallace como Cody, que aparecía esta vez con un antifaz en lugar de su casco.

Aunque fue producida por el equipo

Foto: © 1958 Republic Pictures.

Muchas de las escenas de vuelo de los *Zombies* eran de archivo... menos ésta.

de seriales del estudio, la serie de TV difiere de éstos en que cada episodio es una historia completa en sí mismo, abandonando el tan sobado «Continuará la próxima semana...» Cada episodio llevaba títulos tan intrigantes como *Enemigos del Universo*, *Peligro atómico*, *Venganza cósmica*, *Destructores del Sol*... etcétera.

En apariencia, al Dictador nunca le faltaban trucos para fastidiar a los habitantes de la Tierra. En *Tifón de medianoche*, riega las nubes con un extraño compuesto químico que provoca mortales tormentas y riadas. O un mineral hallado en Saturno, que permite al Dictador empezar la guerra bacteriológica. En el episodio 6, encuentra una manera de apagar el Sol. Harto de que nada le salga bien, concibe un plan que usa la Luna como un cohete teledirigido para destruir la Tierra. Y cosas mucho peores...

Después de filmar los tres primeros cortos de Commando Cody en 1952, el equipo de rodaje se tomó un respiro y empezó a filmar el serial *Zombies de la estratosfera*. Volvieron a la serie de TV, y a finales de año terminaron los nueve episodios que les faltaban del serial. *Zombies* usa imagen de archivo a toneladas, y si se ha hecho famosa, es porque en ella aparece Leonard Nimoy, el Spock de *Star Trek*, en el papel del villano Narab.

Antes de que Yates escogiera el nombre más comercial de Commando Cody, el héroe de *Radar Men from the Moon* iba a llamarse Larry Martin. Como que en la Republic nunca se desaprovechaba nada, ese fue el nombre del héroe de *Zombies de la estratosfera*. Judd Holdren pasó a ser Martin sin traumas.

Y entonces, los marcianos atacaron. Como que el número es muy importante en un ataque de estas características, los marcianos envían un ejército de dos hombres, Narab y Marex. Los marcianos deben construir una bomba de hidrógeno que, al explotar, saque a la Tierra de su órbita, y permita a Marte ocupar su lugar. Marex recluta al Dr. Harding, un científico de la Tierra con tendencias criminales, para ayudarle en su plan y conseguir lo necesario para construir la bomba.

Enviado a investigar la nave que ha entrado en la atmósfera terrestre, Larry Martin utiliza su traje para llegar al lugar de su aterrizaje. Pero no llega a tiempo para interceptarla. Capítulo tras capítulo, Martin sigue a los villanos, para evitar que construyan la bomba.

Las escenas de vuelo provenían en su mayoría de *King of the Rocket Men*. Aunque la nave de Martin era la de *Radar Men*, reciclada, la gran adición de la serie fue la nave marciana, con una torreta armada y todo. En ambas series, sólo la parte de cola se construyó a tamaño natural, para que se viera a sus ocupantes entrar y salir de ella.

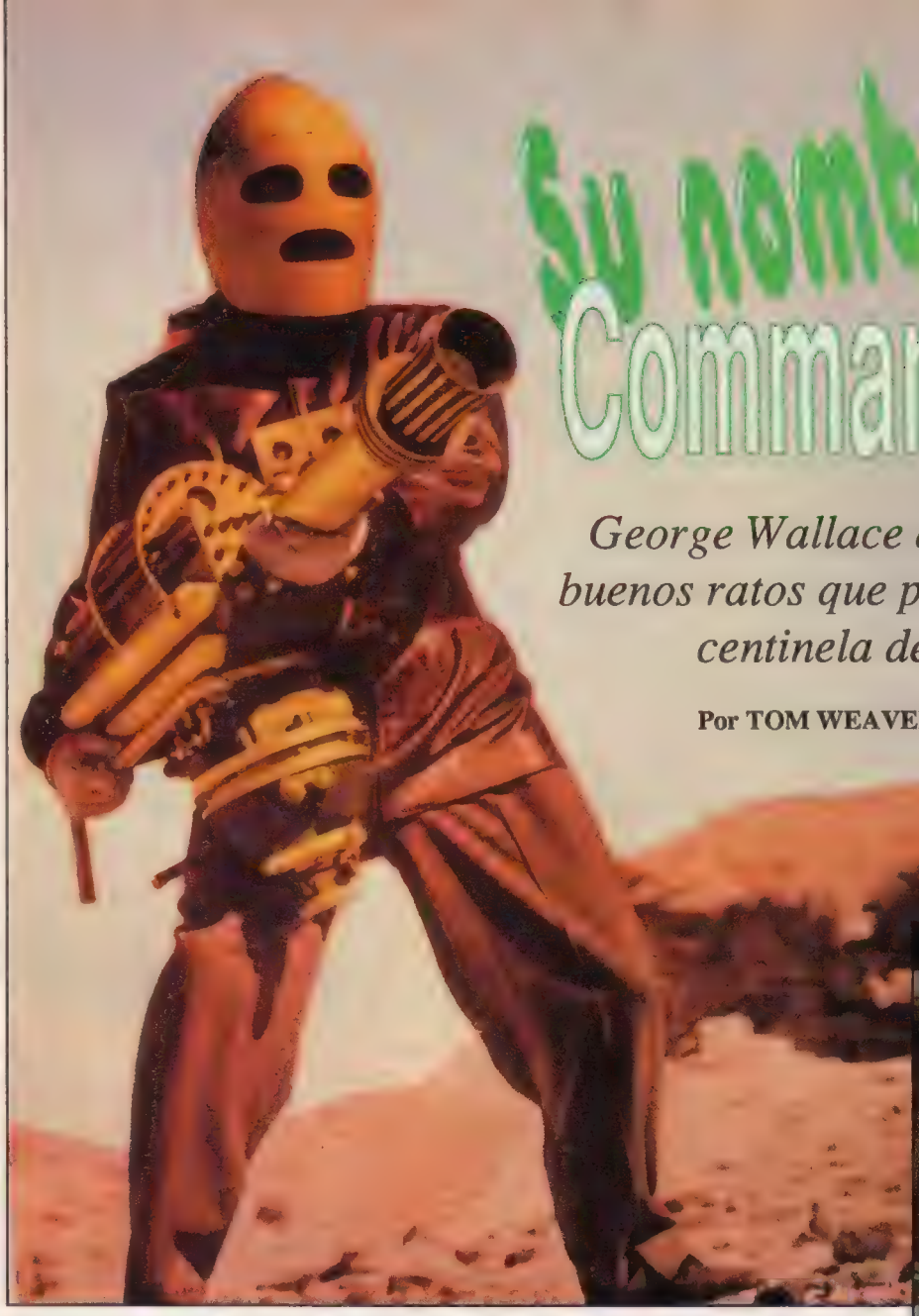
Zombies de la Estratosfera también cuenta con el único robot de la Republic, que ya había aparecido en *Reino submarino*, y que fue levemente retocado para *El Misterioso Dr. Satan*. Afectados por la fiebre de invasiones extraterrestres, los marcianos usan el robot para robar un banco en el capítulo 5.

Estos seriales, aunque antiguos y destinados a un público muy joven, pueden ser disfrutados hoy como la simple aventura de acción como la que fueron concebidos. Muchos de ellos pueden encontrarse en vídeo. ¿Podrá el Cohetero volar tan alto como ellos? La respuesta podréis hallarla en vuestro cine habitual...

Su nombre es... Commando Cody

George Wallace aún recuerda los buenos ratos que pasó volando como centinela de los cielos.

Por TOM WEAVER y PAUL PARLA



Todas las fotos de *Radar Men*: Copyright 1951 Republic Pictures

«Creo que *Radar Men from the Moon* es muy sencilla», dice George D. Wallace.

A los trece años, George Wallace trabajaba en una mina de carbón de Virginia. Años después, estaba propuesto para el premio de la Crítica de Nueva York por el papel principal en *New Girl in Town*. Mientras tanto, había salvado a la Tierra de la devastación y la conquista lunar en el serial *Radar Men from the Moon (Hombres radar de la Luna)*, en la serie "precohetero", *Commando Cody*.

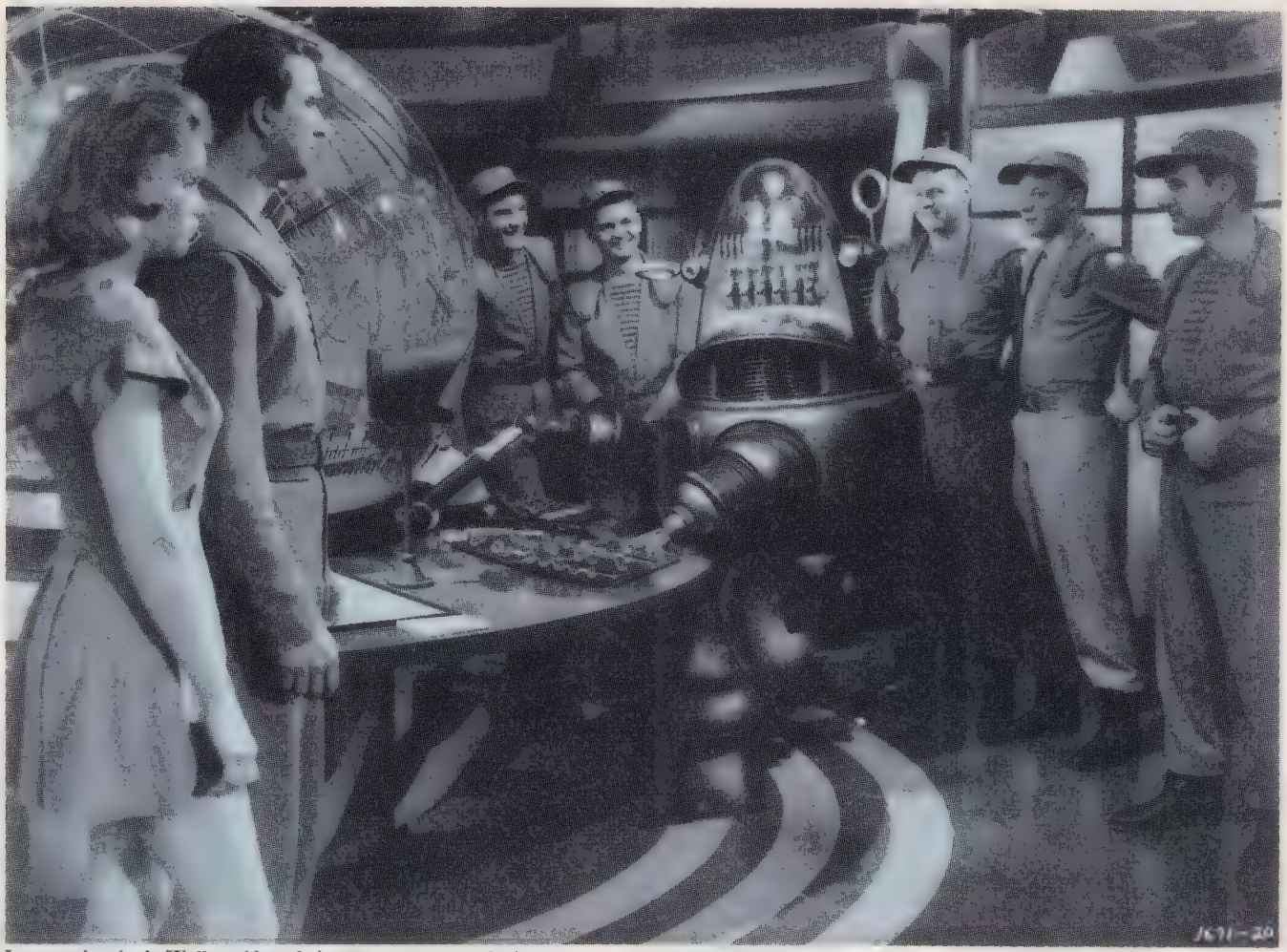
El neoyorquino Wallace, que interpreta al inventor del traje volador en *Radar Men*, no duda en hablar de su adolescencia durante la Depresión, o del hecho de que no pudiera cursar el bachillerato.

«Lo empecé en Far Rockaway, Queens, pero justo después de la Depresión, en 1933 o 1934. No podía pagarlo. Mi padre nos abandonó cuando yo tenía seis meses. No llegué a conocerlo. Estábamos solos mi madre y yo. Tuve que ponerme a trabajar. Sólo pude estudiar tres meses.

»Cuando cumplí trece años, mi madre volvió a casarse, con un minero de carbón de Virginia. Inmediatamente nos mudamos desde Far Rockaway a las afueras de Wheeling, en un lugar llamado McMechen, una ciudad minera. Empecé a trabajar en las minas de carbón, y no he parado de trabajar desde entonces.»

Wallace se alistó en la Armada en 1936, y se licenció en 1940, pero al estallar la Segunda Guerra Mundial, fue llamado de nuevo a filas. «Yo era *Chief Bosun's Mate* en la Marina, lo que viene a ser un sargento mayor del ejército.» Estableciéndose en Los Angeles después de ocho años de servicio, Wallace se ganó la vida con un montón de trabajos dispares, en un matadero –«pegando a los bueyes en la cabeza»–, como leñador en High Sierras, de camionero y hasta de matón.

«Al final, me hice camarero aquí, en Hollywood. En la Marina, siempre me había gustado cantar, y en el bar cantaba a coro con la gramola. Así me daban más



La experiencia de Wallace (derecha) como sargento en la Armada le permitió llegar al *Planeta prohibido*.

Fotos de Forbiddeb Planet: Copyright 1956 MGM

propinas. Un día vino un tipo, y al marchar me dio su tarjeta. "Llámame." Resultó que era Jimmy Fiddler, un periodista muy famoso de Hollywood –un cazador de talentos de la Costa Oeste–. Fui a verle, y me preguntó: "¿Por cuánto cantarías en un recital benéfico judío?" Respondí "Yo no soy judío", y me dijo "¿Y a quién le importa?"»

Fiddler le presentó a Mickey Katz (el padre de Joel Grey, el Emcee de *Cabaret*), que tocaba el clarinete en funciones benéficas para judíos. «Empecé a cantar con Mickey Katz, pero al cabo de un tiempo me dijeron "Mejor estudia, no sabes cantar." Así que me busqué un profesor, al que pagaba cuidando su casa y su jardín. Después fui a una academia, con una beca por ser ex soldado, y así entré en el negocio.»

Wallace se matriculó en la escuela de arte dramático, y se ganaba la vida cuidando el césped de los estudios de la MGM, en películas como *The Sea of Grass (Mar de hierba)*, *Green Dolphin Street* (*La calle del Delfín Verde*, 1947), y *The Kissing Bandit* (*El bandido besador*, 1948). Su primer papel en televisión fue el de un sargento del ejército en un episodio de una de las primeras series de la pequeña pantalla, *Fireside Theatre*, una actuación que le valió el premio de televisión Sylvania. Antes de que interpretara al científico cachas Comando Cody, que le lanzó a la fama en la serial de la Republic *Radar Men from the Moon*, tuvo pequeños papeles en películas, como *The Sun Sets at Dawn (El sol sale al alba)*, *Up Front (Armas al hombro)*, *The Fat Man (El hombre gordo)*...

«Estaba con un pequeño agente inglés, que me envió a la Republic para un papelito de duro en *Radar Men from the Moon*. Llegué a las 10 de la mañana, y los productores me preguntaron si había

«Es duro comparar *Radar Men* con las películas de ciencia ficción de hoy en día –admite Wallace–. No teníamos ni el equipo ni la experiencia.»

hecho alguna película. "Sí, *Fireside Theatre*, y gané un premio". Me dijeron que esperase, que querían verla, y fueron a por una copia. Mientras tanto yo estaba muy nervioso, dando vueltas. Me tuvieron así hasta la tarde, sólo por un papelito de malo. A eso de las 3 me llamaron: "¿Qué te parece hacer de Comando Cody?".»

Con Wallace en el papel principal, la compañía comenzó a rodar los doce capítulos de la serie el 17 de octubre de 1951, con Wallace como Cody, sin nombre de pila ni para sus amigos de ficción, Aline Towne como la leal chica Joan Gilbert y William Bakewell como el ayudante de laboratorio Ted Richard. El villano de turno era Roy Barcroft, de nuevo con su disfraz de Monstruo Púrpura como Retik, Amo de la Luna, en guerra con la Tierra, y lanzando una emigración masiva de selenitas desde las desoladas llanuras lunares. Clayton Moore (El Llanero Solitario) era el quinto en el cartel como Graber, un ex presidiario terrestre, esbirro de los selenitas, el papel para el que originariamente habían llamado a Wallace.

«Aline Towne y Bill Bakewell eran gente encantadora. Hicimos cantidad de cosas que los actores de hoy en día no hacen. Era parte del trabajo. Eramos un grupo, una unidad, y nos llevábamos muy bien. Roy Barcroft había sido un duro del Oeste durante muchos años, y era un enorme y adorable oso, un tío genial. Y Clayton también era un gran tipo, excepto aquel día que me rompió la nariz en una escena de lucha. ¡Nos lo pasábamos bomba!»

Las escenas de Cody y Ted (Wallace y Bakewell) luchando contra los agentes lunares en la Tierra se rodaron en los Estudios Republic o sus alrededores, pero las escenas de las rocas y acantilados lunares se rodaron en Red Rock Canyon, una zona rocosa del desierto cercano a Los Angeles. «En Red Rock Canyon, llegábamos a los 45 grados, y sudabas un montón corriendo a esas temperaturas con la pesada chaqueta de cuero y el resto del equipo. Tuvimos que rodar toda una semana, y desde el alba al ocaso.»

Lo mejor de *Radar Men from the Moon* fueron, por supuesto, las escenas de vuelo. Muchas (si no todas) venían de la serie anterior, *King of the Rocket Men (El Rey de los hombres cohete)*. Sin embargo, se filmaron primeros planos de Wallace delante de una pantalla azul. «En las escenas de vuelo de Cody, se rodaron planos de las nubes mediante un avión. Entonces, los proyectaban por detrás de una pantalla, delante de la cual había un armazón. Me tendía sobre el armazón, cerraba mi chaqueta sobre él, y ya estaba volando entre las nubes. Pero algunas veces, muchas veces, perdía el equilibrio y quedaba colgando de la chaqueta. Después, las escenas de despegue. Había un trampolín delante de la cámara. Tomaba impulso, saltaba sobre la cámara y caía sobre un par de colchonetas. El director, Fred Brannon, dijo: "George, no vuelas muy recto". Montaron una barra a unos dos metros del suelo. Ahora, tenía que saltar por encima de la cámara y quedar colgado de la barra. Una toma genial. Cogía la barra con las manos, y me quedaban los pies colgando. Pero con el calor que hacía y el sudor que llevaba, resbalaba muy a menudo, ¡Y me pegaba unos batacazos en la espalda...!»

El actor se presentó para hacer de malo en *Radar Men*, pero salió como Commando Cody.

(Fotos Series Republic: Cortesía de Dan Scapperotti)

Las teorías futuristas de *Radar Men* parecen simplistas ante la tecnología actual, pero aún son muy efectivas, incluyendo la nave espacial del tamaño de un autobús de Cody, y un compacto tanque en el que los malvados selenitas persiguen a nuestro héroe por el paisaje lunar.

«La nave cohete aparece en el primer episodio, cuando Aline, Billy y yo escapamos hacia ella mientras nos persigue la policía. Mediría unos siete metros, y unos dos metros de alto. Era sólo un decorado frontal, no era circular. Tenían una nave más pequeñita, de unos tres metros, colgada de un cable montado entre dos acantilados. Le ponían un petardo en la cola, le daban un empujón, ¡y abajo!. En las escenas en la Luna, cuando los secuaces de Retik nos persiguen con el tanque, cogieron un viejo Chevrolet o algo parecido y le montaron encima una silueta de contrachapado.»

Ningún serial de la Republic estaba completo sin una pelea a puñetazos en cada capítulo, y en estas luchas-de-cada-día, generalmente el maestro de dobles Tom Steele le doblaba. Dos de las peleas de *Radar Men* acaecían en un restaurante, con Wallace y Bakewell entendiéndose con los malos Clayton Moore y Bob Stevenson.

«Como era una lucha en un restaurante, no llevaba el casco. Eran las doce menos cinco, y rodábamos la escena de lucha. De repente (golpeando la palma de

su mano izquierda), Clayton Moore me atacó, y escuché un crack. Seguimos con la escena. Al terminar, hicieron un descanso para comer, y a mí me llevaron al Hospital de St. Joseph, donde un médico me recompuso la nariz y me puso una inyección para que no se hinchara. Volvimos al plató y me dieron café y un bocadillo. A la una menos cinco gritaron "¡A sus puestos!". Yo tenía una toalla debajo de la nariz, porque sangraba un poquito. Cuando gritaban "Acción" me quitaba la toalla y empezaba a interpretar, hasta que volvía a sangrar. ¡Pero como no podíamos perder ni cinco minutos rodaron con mi nariz rota!»

Menos de cuatro meses después de la filmación de *Radar Men*, el personaje de

«Es divertido esconderse tras la máscara», dice Wallace.

Cody volvía a las pantallas en la serie de televisión de la Republic *Commando Cody: Sky Marshal of the Universe (Comando Cody, agente espacial del Universo)*. Sin embargo, no era Wallace quien interpretaba el papel de Cody, sino Judd Holdrem, que había sido el *Capitán Vídeo*. A Wallace no le ofrecieron continuar. «Volví a ver *Radar Men* hace un año. De vez en cuando, alguien quiere mirar un par de episodios. Creo que era muy sencilla. Es duro comparar *Radar Men* con las películas de ciencia ficción de hoy en día, no teníamos ni el equipo ni la experiencia. Pero lo que hicimos, para aquella época, no estuvo mal. El diálogo suena a falso, pero era muy bueno entonces. Y a la gente le gustaba. Eso era lo importante.»

Muchos de los papeles de Wallace a principios de los años 50 fueron películas del Oeste, generalmente como malo, en aventuras de grandes exteriores, como *Destry, Drums across the River (Tambores en el río)*, *Six Black Horses (Seis caballos negros)* y *The Lawless Breed (Estirpe sin ley)*, en la que el personaje de Wallace, Bully Brady, dispara a Rock Hudson por la espalda. Preguntado que si le gusta hacer de villano, Wallace pone cara de malo, y sisea un siniestro «S-í-í-í-í-í...» «Ser un actor es como ser un niño, cuando mamá dice "Willie, ven a casa", y respondes, "No puedo", porque estás conduciendo un caja, que imaginas un bólido, a 150 kilómetros por hora, ¡y no puedes parar! Si eres el malo, puedes cojear, llevar un parche en el ojo, gruñir, llevar barba y hacer lo que quisiste hacer de niño. Es muy divertido esconderse detrás del personaje, del maquillaje.»

Pero lo que realmente quería Wallace era cantar, y en sus películas nunca pudo. Por eso, cuando Broadway le llamó, respondió en el acto. Debutó en Broadway con *Pipe Dream*, de Richard Rodgers, sustituyó a John Raitt en *Pajama Game*, y fue nominado para un premio por el papel principal de *New Girl in Town (Una chica nueva en la ciudad)*, una versión musical de *Anna Christie*, con Gwen Verdon (todo esto en los años 50). También trabajó en *The Unsinkable Molly Brown* (*La insumergible Molly Brown*, con Ginger Rogers), en Dallas, *Jennie* con Mary Martin, *The Most Happy Fella (El tipo más feliz)*, donde conoció a su mujer, Janet A. Johnston, que trabajaba en *When Things were Rotten (Cosas podridas)*, de Mel Brooks, *Camelot*, *Man of La Mancha (El hombre de la Mancha)* y *Company*.

Wallace no volvió a interpretar a Commando Cody, pero volvió al espacio en 1955, enrolado en la tripulación del crucero de los Planetas Unidos C-57-D en *Planeta prohibido*, de la MGM. «Un tipo llamado Leonard Murphy buscaba actores, y me presenté. Dijo: "George, cuando eras un jardinero de esta casa, oí que habías sido sargento en la Marina." Así conseguí el papel: ¡Necesitaban a un sargento!»

«La nave espacial y la superficie del planeta fueron construidos en el estudio 15, el plató más grande de la Metro. Al final del plató, tenían los fondos, el horizonte. Yo miraba mucho las plantas, pues había sido mi trabajo. Cerca de la nave, había unas matas de medio metro, o tres cuartos. A medida que te "alejabas", las plantas eran más pequeñas, y más pequeñas, para dar más profundidad al decorado. Además, había un par de muñecos con trajes espaciales. ¡Parecía un paisaje de varios kilómetros!»

«Dentro de Robby el Robot, estaba (originariamente) Frankie Darro, un ex niño actor. Antiguamente interpretaba a jockeys, enanos malvados, y cosas así, pero como le costaba encontrar papeles de éstos acabó dentro de Robby. A la hora de comer, siempre se pasaba un poco, y cuando volvíamos después a rodar, Robby empezaba a tambalearse y se caía de espaldas. Frankie estaba un poco bebido, y no podía con el peso del disfraz. Lo despidieron, y pusieron a otro tipo (Frankie Carpenter) dentro del robot.»

La opinión del actor sobre la ciencia ficción es que: «Es genial, todo tiene un fondo futurista. Cuando era un niño, los cómics estaban llenos de rayos, cohetes y todas esas cosas, siempre más allá de nuestro alcance. Hoy lo tenemos. Hemos llegado a la Luna. Tenemos todas esas cosas. Mira la guerra del Golfo, que acaba de terminar. ¡Un tanque disparando contra otro a cincuenta kilómetros! Creo que la ciencia ficción es genial, llena de inventiva, y un espejo de lo que puede ser el futuro. ¡Me encanta!»

La carrera de Wallace fue interrumpida en 1960, cuando un caballo se encabritó durante el rodaje de la serie de televisión *Swamp Fox (El zorro del pantano)*, cayendo sobre él y rompiéndole la espalda. Despúes de siete dolorosos meses de convalecencia, Wallace quedó marcado como un riesgo, y las ofertas ya no le llegaron como antes. Volvió al teatro, y se hizo taxista para sobrevivir mientras se olvidaba del accidente.

No ha actuado demasiado recientemente, excepto en televisión. Interpretó a un general en el telefilme de 1973 *The Six Million Dollar Man (El hombre de los seis millones de dólares)*, y a un cautivo humano en la serie de los años 70 *El*

Los otros coheteros

George Wallace tan sólo fue uno de los tres hombres que llevaron el casco y la chaqueta de cuero llena de accesorios del Cohetero. Wallace está rodeado por dos actores más, que surcan los cielos desde sus series.

Tristam Coffin, el primero, fue el campeón de la justicia en *King of the Rocket Men (El rey de los hombres cohete*, 1949), después de haber estado al otro lado de la ley en infinidad de películas del Oeste, series y películas de serie "B". Nacido en una comunidad minera de Utah, Coffin quiso ser actor profesional desde pequeñito, y empezó su carrera con compañías ambulantes. Tras licenciarse en Arte Dramático en la Universidad de Washington, trabajó como analista y locutor deportivo, hasta que un cazatalentos de Hollywood le descubrió. Comenzó con pequeños papeles en series como *Dick Tracy's G Men (Los agentes de Dick Tracy)*, y *The Green Hornet Strikes Again (Green Hornet contraataca)*, pero pronto fue alcanzando papeles má importantes en la Columbia, Monogram y Republic.

La siniestra pinta de Coffin le fue de maravilla en papeles como *Perils of Nyoka (Los peligros de Nyoka)*, y *Spy Smasher (El cazador de espías)*, pero a veces hizo de bueno, como su heroico papel contra Bela Lugosi en *The Corpse Vanishes (El cadáver que se desvaneció)*, o estrangulado por un zombi en *Creature with the Atom Brain (La criatura del cerebro atómico)*; un agente espacial en *The Crawling Hand (La mano que se arrastra)*, y como el personaje fijo del Capitán de los Rangers de Arizona en la serie del Oeste de los 50 *26 Men (Veintiséis hombres)*. Coffin murió en 1990.

Cuando George Wallace colgó los arreos de Cohetero, los amenazados cielos americanos fueron patrullados por Judd Holdren, no sólo en la tele, sino también en su propia serie, *Zombies de la estratosfera*. Holdren interpretó al Commando Cody televisivo con un vestuario que un crítico definió como «verosímil sólo para la idea de una costurera del alto mando alemán», y llevó una máscara tipo «Llanero Solitario», no para proteger su identidad, sino las cuentas corrientes de la Republic. Como cuenta Holdren a Don Glut en *Famous Monsters of Filmland (Famosos monstruos de la pantalla)*: «La máscara era un seguro del estudio contra mis peticiones de aumento de sueldo. ¡Algún jefe agarrado tuvo la brillante idea de que si pedía más dinero podrían cambiar al actor, siempre que llevara la máscara!» El sombrío Holdren no es un desconocido para los aficionados a las películas fantásticas. Tuvo pequeños papeles en *Rocketship X-M*, *Francis*, *The Amazing Colossal Man (El increíble coloso)*, *Space Master X-7*, pero es más conocido por dos de series de la Columbia, *Captain Video* y *The Lost Planet (Planeta perdido)*. Abandonó el mundo del espectáculo a finales de los 50 para dedicarse a los seguros, hasta su muerte en 1974.

—Tom Weaver

Judd Holdren interpretó a Commando Cody para la televisión después de *Zombies de la estratosfera*.

El primer Cohetero, Tristram Coffin, fue el *Rey de los hombres cohete*.

Fotos de Commando Cody: 1952 Republic Pictures

Fotos de King: Copyright 1949 Republic Pictures

planeta de los simios. «Los pobres actores que hacían de monos sudaban constantemente, con tanta ropa y maquillaje. Roddy McDowall tenía que parar de rodar al mediodía, pues era alérgico al maquillaje y a la goma, y le salía una urticaria increíble. Pero fue muy interesante.»

Hoy en día se hace llamar George D. Wallace, para que no le confundan con el cómico de color del mismo nombre (por no mencionar al antiguo gobernador de Alabama). En los años 80, entre otras cosas ha trabajado en *The Stunt Man (El especialista)*, *Protocol (Protocolo)*, *Just Between Friends (Entre amigos)*, *Native Son (Hijo natural)*, *Punchline (Moraleja)*, *Prison (Cárcel)* y *Defending Your Life (Luchando por tu vida)* como un juez. En televisión, fue un personaje fijo de *Sons and Daughters (Hijos e hijas)* de la CBS. Su personaje de abuelo Hank pasó desapercibido, a medida que la serie evolucionaba desde para todos los públicos a un público de noche, más adulto. Jóvenes en la cama, haciendo el amor... A menudo cortada por informativos de la Guerra del Golfo, la serie perdió popularidad y fue cancelada.

A pesar de que lleva cuarenta años en activo, la gente aún piensa en George Wallace como Commando Cody, el protector de los cielos americanos. ¿Le molesta esto? «No, es fantástico. Hace pocos años, fui a Knoxville, a la convención anual de *Riders of the Silver Screen (Jinetes de la pantalla de plata)*. Estaba firmando autógrafos, y de repente aparecieron dos tiarrones de 1,90, con barbas y camisetas sucias, y se pusieron a mirarme. Pensé que iban a darme de palos. Se acercaron a mí, y uno me dijo: "Usted siempre fue nuestro héroe." De niños se habían fabricado máscaras del Cohetero. Me encanta que la gente, al cabo de tanto tiempo, aún recuerde. Es genial.» CS

ROCKETMAN

KING OF THE ROCKET MEN

Todo el arte de Rocketman: Chris Moeller/Cortesía de Innovation.

***El Rey de los hombres cohete* salta al cómic. Su autor, Chris Moeller, dice que «no esperemos estúpidas situaciones de peligro».**

Mientras *The Rocketeer* se lanza a la conquista de la pantalla grande este verano, la independiente Innovation Comics presenta estos días una adaptación en cuatro números de clásico serial de la Republic *El rey de los hombres cohete* (1949). El escritor e ilustrador de esta serie es Chris Moeller, uno de los artistas del cómic *Perdidos en el espacio*, de Innovation.

«Innovation obtuvo la licencia de Carolco, que posee los derechos del material de la Republic. Creo que es el proyecto ideal para mí», comenta Moeller, añadiendo que es el primer cómic en el que va a controlarlo absolutamente todo: diseño de cubierta, logo, lápiz, etcétera.

Innovation le dió al artista una copia del serial y le pidió que adaptara la historia directamente de sus doce capítulos.

«La he visto y he decidido dividirla en cuatro partes. Luego la he adaptado a mi propio estilo. He cambiado el traje de Jeff King y otras cosas que la Republic no pudo hacer por falta de presupuesto. En cómic puede hacerse, porque sale mucho más barato.»

«Hay muchas cosas que creo interesantes en el cómic. Tiene un aire a lo años 40, aunque no se trate específicamente de los años 40. La serie sólo hace una referencia al mundo real, y es una vez en la que se cita la ciudad de Nueva York. Aparte de eso, podía desarrollarse tranquilamente en los años 40 de otro planeta. Podía haber fantaseado mucho más con la serie, pero decidí ceñirme a ella.»

«He cambiado gran parte del diálogo. Cuando lo transcribes directamente, la historia no casa bien, así que lo he solucionado.
Estoy muy interesado en la mitología, y aquí hay mucho de eso, y bueno: he jugado con ello.
¿Por qué uno de los malos eligió el nombre de Dr. Vulcano?
He leído acerca del dios Vulcano romano, y he hecho un poco de mitología visual.

Trasladar los peligros de la serie al papel es harina de otro costal.

«Hay muchas de estas situaciones, muy estúpidas, en la serie, puestas allí para que la gente volviera a la semana siguiente.

»Los he conservado en las cuatro partes, porque no tienen excesiva importancia, pero he retocado su trama un poco por aquí y por allá. Eso sí, he sido riguroso con respecto al original.»

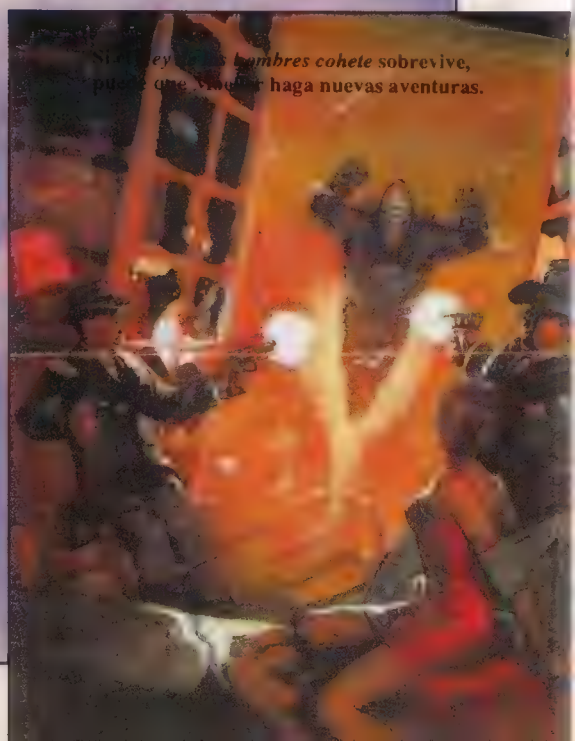
¿La publicación de esta serie es una manera de tomar ventaja sobre el Cohetero? «Sí, ¿por qué no? –ríe

Moeller decidió adaptar fielmente la serie, aunque admite que podía haber fantaseado mucho con ella.

Moeller– Es la época adecuada, y no es una coincidencia. Pero es normal. Acuérdate de la invasión de películas espaciales tras *Star Wars*, o el montón de cintas pasadas por agua después de *The Abyss*.»

Si las ventas son buenas, Innovation podría adaptar otros seriales clásicos de la Republic como *Radar Men of The Moon* o *Zombies de la estratosfera*. Chris Moeller opina que el futuro lo dirá. «No sé cómo va el tema de las licencias. Si pueden conseguir otras series, será maravilloso.»

—Michael McAvennie



Si el rey de los hombres cohete sobrevive, puede que Moeller haga nuevas aventuras.

Dibujos y personajes de Rocketman:
Trademark y Copyright 1991 Republic Pictures Corp./Por cortesía de Carolco.

ROCKETEER

Bill Campbell surca los cielos como el aéreo aventurero... aunque realmente le dé miedo volar

Por MARK SHAPIRO

De niño, William O. Campbell jugaba con sus amiguitos a "imagina que..." El actor, actualmente surcando los cielos de los años 30, recuerda que nunca le dejaban hacer lo que quería.

«Querían jugar a polis y ladrones, y yo al *Señor de los anillos*. Adivina quién ganaba. Pero sigo pensando que Tolkien era mejor que los superhéroes o los polis.»

Campbell nos cuenta sus antiguas frustraciones en su roulotte aparcada en un solar de la Disney, donde *The Rocketeer (El cohetero)*, su primer largometraje, está a punto de ver la bandera a cuadros. La música suave de los años 30 flota en el ambiente, pero parece que no consigue aplacar el mal humor de Campbell, al que no acaba de convencer esto de las entrevistas.

Está de acuerdo en que una entrevista cara a cara es dura, pero es que odia el tener que ir respondiendo interrogatorios sobre el Cohetero.

«En directo soy un desastre. Me pierdo, sin guión. No puedes ser franco en estas entrevistas. No puedes ser tu mismo.»

Campbell afirma que fue sencillo interpretar al Cohetero, pues «no es un personaje difícil de entender».

Las lentes del casco del Cohetero no eran problema en el cómic, pero para Cambpell, volar con ellas era como ir por un banco de niebla

Dibujos: Por y Copyright 1982 Dave Stevens.

Campbell opina que ser él mismo, con su más de metro ochenta y noventa kilos de peso, y sus facciones regulares y juveniles, fue el motivo de que le eligieran para interpretar al chico volador de los años 30.

«Me eligieron a mí por que me parecía mucho a su imagen del Cohetero. Tanto me parecía, que no tuve que esforzarme mucho en llegar »al personaje. No es un personaje muy difícil de entender.

Sin embargo, Campbell conoce bien el mundo del Cohetero.

«Leo los cómics de Dave Stevens para ambientarme. También leo libros sobre la historia de ese período, y en particular, la historia de la aviación de finales de los 30 y principios de los 40. Y creo que esa investigación me ha dado un punto de vista más preciso sobre la época del Cohetero. La película me permitió capturar el ambiente del período, pero la investigación me dio una idea clara de cómo fue.»

Tan bien preparado, Campbell se acercó sin miedo a su gran oportunidad.

«Al principio, no me sentía muy nervioso. Había hecho mucha televisión, que es una verdadera prueba de fuego, por lo que me sentía listo para el papel. Pero, para serte franco, las primeras semanas de rodaje fueron muy duras para mí, emocionalmente. Ahí estaba yo, trabajando con un gran director y un reparto increíble. Me sentía muy nervioso, y desarmado como actor. Después, me relajé, y mi confianza volvió.»

Entonces, Campbell pudo dedicarse a explorar a su personaje, y descubrir que Cliff Secord y él tienen muchas cosas en común.

«Por eso me fue tan sencillo ponerme en su piel. Puede que Cliff sea infantil, y muy ingenuo, pero yo también lo soy. Además, es individualista, travieso, y duro si no lo conoces. Más o menos como yo. Elegirme para el papel del Cohetero fue como cogerlo a él mismo

Sin embargo, mientras Cliff Secord no se lo piensa dos veces antes de lanzarse a la inmensidad azul, a Bill Campbell le da miedo volar. Pero este miedo se puso a prueba durante el rodaje de las secuencias aéreas de Cohetero, en Santa Mónica, California.

«No sabía cómo me lo montaría en las secuencias de vuelo. Y para mi horror, Joe (Holinsten), el director, se acercó antes de empezar a rodar y me preguntó si me importaría rodar alguna de las secuencias de vuelo, en particular las del avión de carreras. ¿Qué iba a decirle: "No, me da miedo volar"? ¡Por supuesto, acepté!»

La primera prueba aérea de Campbell llegó en la cabina de un antiguo biplano. El avión estaba decorado de forma que pareciese que Bill iba a los mandos, con el piloto oculto en el morro.

«Recuerdo que me acerqué al avión, listo para subir, cuando vi que el piloto llevaba paracaídas, ¡y yo no! Le pregunté por qué, y me dijo que era para ir sentado sobre algo blando. Bueno, miré mi asiento y vi que yo no llevaba nada blando. Pero no quería montar follón, así que cerré la boca y me puse a rezar.

«Volamos sobre toda Santa Mónica, demasiado alto para mi gusto. Empezó a picar, y a maniobrar, y yo sólo podía poner buena cara ante la cámara, sin aparentar que estaba muerto de miedo. Si no se nota, es que ha sido la mejor interpretación de mi carrera.»

La batalla aérea de Campbell siguió con las escenas de la mochila cohete, tanto dentro como fuera de su casco de marca registrada.

«Todas esas secuencias de vuelo se hicieron mediante cable. Por suerte, no me colgaron de helicópteros ni me hicieron cosas de esas. Todo lo hicimos a una altura segura.»

«El casco y la mochila no eran difíciles de llevar, pero también nos dieron problemas. Había varias mochilas. Las que usábamos en las escenas de acción

eran de plástico y goma, y se llevaban muy bien. Pero la mochila del héroe -que tuve que llevar un buen rato- pesaba un montón, y era muy rígida. Nunca se preocuparon por el interior del casco. Tenía un par de tacos que cada vez que lo ponía se me clavaban en el cráneo. Las lentes tendían a empañarse, y cuando volaba parecía que estaba en medio de un campo de niebla.»

Los recuerdos de Campbell del lado duro del Cohetero incluyen correr y saltar por el decorado del dirigible (lo que supuso alguna que otra caída en una bolsa de aire), y peleas coreografiadas con la ayuda del equipo de doblaje. Pero para Campbell lo más memorable del Cohetero fueron las «pequeñas escenas».

«Las escenas que más me impresionaron son algunas en las que casi no digo nada. Y son de las más divertidas. Cuando estoy en casa de Peevy y me encuentro con Lothar por primera vez, o en el *South Seas Club*, cuando me acerco a la mesa de Sinclair disfrazado de camarero, son escenas desternillantes. Es una película de acción con muchos efectos especiales, pero me gustó mucho hacer estas escenas, en las que hay que actuar muy bien y con mucha precisión para que funcionen.»

Mejor estar en el suelo. Campbell intentaba no parecer muerto de miedo al volar.

William O. Campbell dice que algunas de las libertades que se tomaron en el Cohetero «no van a molestar a nadie». Especialmente si son como Jennifer Connelly.

Todas las fotos de Rocketeer: Ron Banzdorff/Copyright 1991 The Walt Disney Corporation.

«Me parecía mucho a su imagen del Rocketeer.»

Bill Campbell nació y creció en Virginia, donde comenzó su relación con el mundo del cómic y la fantasía. «Me encantaban *El señor de los anillos*, *El Hobbit*, y cualquier cosa del Tolkien. También leía cómics como *Sgt. Rock (El sargento Rock)* y *The Lopsers (Los perdedores)*, pero nunca seguí ninguna serie demasiado tiempo. Me gustaban más los dibujos que los argumentos.»

Campbell descubrió la escena en el bachillerato, y abandonó una prometedora carrera en el rugby por las bambalinas de la escuela. Después de graduarse, se renovó su interés por el teatro.

«Estudiaba en la *American Academy of Art*, en Chicago, y quería dedicarme a dibujar cómics. Tenía un amigo que estudiaba interpretación, y le acompañe una noche para ver qué era eso. Después de un par de meses, me apunté. Una afición pudo con la otra, y dejé la academia de arte.»

Campbell empezó su educación en el *Ted Liss Studio for the Performing Arts*. Debutó profesionalmente en una improvisada obra de espada y brujería llamada *Dungeon Master (El amo del calabozo)*, y continuó con su educación en *Chicago Second City*. Se dirigió entonces hacia el este, e inmediatamente apareció en la pequeña pantalla, en *Family Ties (Enredos de familia)* y *Hotel*, y un papel fijo en *Dynasty (Dinastía)* y *Crime History*.

Vuelve a pensar en el Cohetero, pensando en qué público asistirá a su primer vuelo.

«Se han tomado algunas libertades con la historia original, pero no creo que molesten a nadie. Las historias de Dave tienen algunos puntos que no me parecen apropiados para una audiencia de masas, pero creo que se ha respetado el espíritu original del cómic.»

Puede que el Cohetero sea una de las grandes películas del verano. Y las grandes películas a menudo traen secuelas. La idea de volver a ponerse el casco y la mochila cohete no asusta a Campbell

«Por supuesto que estaría listo para volver a interpretar al Cohetero. ¿Por qué no? Creo que podría hacerlo al menos cinco años más. Pienso que tengo potencial para ello. Cliff puede seguir teniendo aventuras, como todo el mundo. Seguramente conservará su

impulsividad e inocencia. Ya me lo imagino en la madurez, aprendiendo a ser un héroe. Solo hemos arañado la superficie. Aún hay mucho camino que recorrer.»

Con las secuelas, vendría la fama, y Campbell aún no se siente cómodo en el punto de mira del público.

«Creo que estaría preparado para el estrellato –afirma, golpeando rítmicamente su encendedor– No sé cómo debo prepararme. Si voy a ser una estrella, pues bueno. No me da miedo, pero tampoco me vuelve loco. Puede que me equivoque. Ya veremos.»

Campbell hace una pausa, mientras *In the Mood (En forma)* suena por los altavoces, poniéndolo en un estado mental años 30, listo para el rodaje de la tarde.

«Si fuera a una de esas entrevistas de la tele en que la gente ve tu personalidad real, saldría una persona no muy segura de sí misma, de mentalidad abierta. Que a veces tiene momentos de nervios, pero que lucha por vencerlos. Alguien como el Cohetero.» CS

Investigar en el cómic de Dave Stevens dio a Campbell una mejor prespectiva de la época en que vivió el Cohetero.

LOS JEFES DE LA PANDA

Power Pack ha llegado a la pantalla, pero mantenerlo en antena no va a ser un juego de niños.

Por PETER BLOCH-HANSEN

Presentando a los Power: Julie (Margo Finley, izquierda), Alex (Nathaniel Moreau), Jack (Bradley Machry), y Katie (Jacelyn Holmes).

El productor Richard Borchiver dice que la panda necesitará trabajar en equipo, para escapar y destruir al mal en la casa encantada.

«Queríamos un programa fresco y limpio, sin trampa ni cartón», dice el productor Richard Borchiver, de Canada's Paragon Entertainment, que, junto a New World Television acaba de rodar un episodio piloto de 30 minutos basado en la recientemente cancelada serie de supercríos Marvel *Power Pack*. «No es normal, y muy arriesgado para una compañía canadiense, el rodar un episodio piloto sin un comprador en firme», añade.

La película, como el cómic, trata de la familia Power, y en especial de los cuatro hijos, menores de diez años, Alex, Julie, Jack y Katie. Pero, como en todas las adaptaciones, se han introducido nuevos elementos. Los superpoderes han cambiado –para hacerlos funcionar mejor, diferenciándolos más. En la versión televisiva, sólo Alex, el mayor, puede volar. Reemplaza a Jack en poder hacer levitar cosas. Katie, la menor, es la convertidora de materia/energía, y la lanzabolas de fuego. Julie, que ahora posee el poder «arcoiris» de Katie, tiene supervelocidad, pero no puede convertirse en una nube. Jack puede encogerse.

Además, los chicos no van disfrazados. «Van más tipo Clark Kent –explica el productor– Finalmente, en la tele, los padres conocen los superpoderes. Aconsejan y advierten a los niños para que los usen con cuidado.»

Este es el cambio más importante, que altera toda la dinámica de la familia. Borchiver explica que fue un cambio estudiado muy cuidadosamente. «El problema de la configuración inicial es que hacía muy difícil llevar adelante el programa. Si tienes una serie en la que usas un poder y lo escondes, eso se convierte en el núcleo de cada episodio. Es divertido un ratito y muy interesante, pero no creará una serie muy larga. Esta decisión, por supuesto, incluye que los padres puedan enterarse del secreto a media temporada, dando pie a un nuevo desarrollo de la serie.

La idea de Borchiver es que, exceptuando sus habilidades especiales, los Powers son una familia moderna completamente normal, que se enfrenta a problemas normales. «Nuestros supervisores creativos ejecutivos de New World –Michael Levine y Jason Brett (quien escribió el episodio piloto)– son jóvenes con sus propias familias. Pueden contar como reaccionan los críos ante cosas como rivalidades sibilinas, amores perdidos, mamá depre, drogas... A medida que el programa evolucione, habrá cantidad de malos, y los críos van a resolver muchos problemas. Van a resolver problemas en el cole, gracias a sus poderes. Van a enfrentarse con niños abusones, y con las cosas con las que los críos se enfrentan. Si quitas lo sobrenatural del programa que estamos produciendo, saldría un guión coherente.»

«Excepto por los efectos especiales, es *The Wonder Years (Aquellos maravillosos años)*. No quiero meter moralina, pero hay algo más que efectos especiales. Esto es nuestro programa. No es una premisa per se, pero hay un mensaje del padre hacia los niños. Si tienes un poder especial que te pone por delante del resto de la sociedad, debes tener mucho cuidado con ello. Debes utilizarlo sólo en momentos muy específicos, y sólo por el bien, no por el mal. Esta es la base de la serie.»

«La honestidad y el ser honesto contigo mismo son el núcleo del primer episodio. Sería una tentación enorme para alguien que pueda volar, o que sea un genio, o que sea un atleta increíble, usar este poder cuando no deba. En el primer episodio, uno de los críos usa sus poderes para vacilar

ante los amiguitos, y pone a los hermanos Power en peligro, del que salen con algo que no es suyo. No importa que ese objeto pertenezca a un personaje malévolo y amenazador, Jack ha obrado mal. Ha usado sus poderes para eso, y debe pagar por ello.»

«En el piloto, el malo vive en una casa encantada, con esqueletos, ratas, y cosas de esas, pero lo más importante es que no molestaba a nadie hasta que alguien entró y comenzó a molestarle. No sé si es realmente el malo. De hecho, no es el tipo de persona que te gustaría cruzarte de noche.

Power Pack comienza en el espacio exterior. Mientras aparecen los títulos de crédito, una voz en off explica el origen de los superpoderes de los críos. Un alienígena, impresionado por su inocencia y honestidad, les confía sus poderes. La historia en sí empieza con la familia Power mudándose a un nuevo barrio, con nuevos amigos, una nueva escuela, etcétera. Enseguida aparece una atmósfera sobrenatural, cuando Jack lleva a sus nuevos amigos en un safari a la «casa encantada». El, su hermano y sus hermanas pronto tendrán problemas con el difunto dueño de la casa, y deberán usar sus superpoderes para sobrevivir. Finalmente, es su labor de equipo lo que les dará la victoria.

«Para mí, lo más importante es crear algo de la nada, o de una idea muy general, y ver cómo se convierte en una serie. Entonces es cuando puedes empezar a hablar de ganancias. Lo que más me gustó del episodio piloto fue la

Arte: June Brigman/Bob Wiacek

Los poderes de la panda son un poco diferentes en la serie de televisión, «para hacerlos más diferenciados.»

cara de los críos cuando los llevamos a la casa encantada, con telas de araña, ratas en el suelo... El sitio era terrible.»

A pesar de que nació como un cómic, los creadores del episodio piloto creen que va a tener una audiencia muy amplia. «Ya paso de hacer previsiones en este negocio –ríe el productor– Me gustaría salir a una hora punta, por la noche, pero creo que iremos al sábado por la mañana, a menores de dieciocho años. Nuestro público potencial serán padres en sus treintaypocos y sus niños. Mis hijos, que tienen cuatro y tres años, se perderán cosas que verían chicos de doce, pero verán otras cosas.»

«La serie se basa en la realidad. El secreto de trabajar con personas es un buen guión y buenos actores. Siempre puedes conseguir efectos especiales. Si pagas por efectos especiales buenos, tienes efectos especiales buenos. Si pagas por efectos especiales baratos, tienes efectos especiales baratos. El problema en una adaptación es conseguir actores que puedan crear lo que deseas. Esto fue lo que más nos costó. De hecho, no terminamos el reparto hasta la víspera del rodaje (en diciembre de 1990). Elegimos actores canadienses desconocidos en los Estados Unidos, básicamente porque era un producto canadiense, y porque queríamos sacar caras nuevas.»

Los actores en el papel del señor y la

El [illegible] de [illegible] (Finley) le dijo que usara [illegible] supervelocidad, lo que en este caso [illegible] ordenar su habitación.

Personajes y dibujos de Power Pack: Trademark y Copyright 1991 Marvel Entertainment Group.
Fotos del Power Pack: Copyright 1991 Paragon Entertainment/New World International.

Excepto por los poderes especiales de los críos, Power Pack es como *Aquellos maravillosos años*.

Para Borchiver, lo mejor de Power Pack es ver «una idea general desarrollarse en una serie».

señora Power son Jonathan Whitaker y Cheryl Wilson. Los críos son Nathaniel Moreau (Alex), Bradley Machry (Jack), Margot Finley (Julie), y Jacelyn Holmes (Katie).

«Cuando se escribió *Family Ties (Enredos de familia)*, pensaron que el personaje principal sería Meredith Baxter Birney, y resultó que fue Michael J. Fox. *Power Pack* no se ha planteado así. Queremos que los cuatro críos compartan cartel, pero esto está fuera de nuestro control. Siempre esperas que tus actores tengan tirón. Si uno de ellos comienza a tener mucha audiencia y es el motivo de que los "ratings" vayan subiendo, le haremos la estrella.

Como hay cuatro actores infantiles, si se filma la serie se van a presentar otros problemas. Por ley, el número de horas de trabajo de los niños está limitado. Debe haber tutores y guardianes, y siempre están las enfermedades infantiles y los accidentes, por no hablar del carácter de los niños. «Son gajes del oficio.

El productor calcula que la serie costaría unos 500.000 dólares USA por episodio de treinta minutos (unos cincuenta millones de pesetas), que es lo normal para rodar en Canadá. De eso, unos sesenta o setenta mil dólares se irían a efectos especiales.

Los efectos especiales, encargados a Stargate Studios, fueron supervisados en Toronto por Peter Mayboom, el responsable de efectos especiales en la reciente serie *Twilight Zone (En los límites de la realidad)*. «Michael Levine no quería efectos especiales normales –comenta Mayboom– Mira el efecto arco iris de Julie. Quería que se subinterpretase, en vez de sobreinterpretar. Igual con el encogerse y crecer de Jack. No es normal. Generalmente, en efectos especiales quieren volarte la cabeza, pero Levine pensó que "menos es más".»

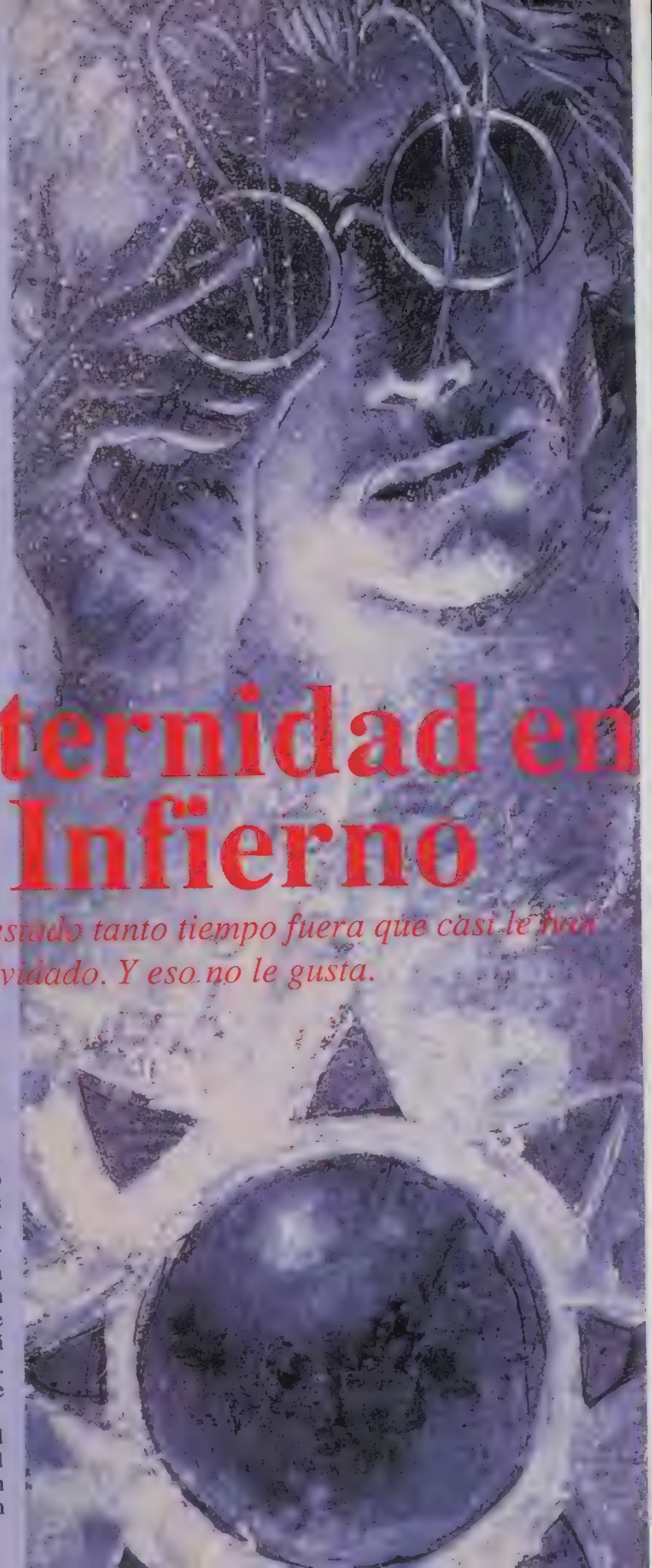
Con un equipo de rodaje de cuatro o cinco personas, y un pequeño grupo de postproducción, los efectos ópticos se crearon mediante equipos componedores de imagen digital Quantel, similares a los utilizados en *Star Trek: The Next Generation*.

Actualmente, Borchiver está vendiendo el episodio a las cadenas americanas, a ver si se emite este otoño que viene, y tratando de llegar a un acuerdo. «Generalmente, lo que pasa con los episodios pilotos es que las cadenas miran primero aquello en que han puesto capital, y después consideran las producciones independientes. Hay ofertas, pero aún nada en firme.» Aunque Parangon tiene varios derechos, Richard Borchiver no tiene planes para otras versiones de títulos Marvel, pero está abierto a cualquier idea. «Eso depende de Marvel. Lo que yo quiero es sacar una serie a antena, y mantenerla ahí cinco años.» CS

Por DANIEL DICKHOLTZ

Una eternidad en el Infierno

Kid Eternity ha estado tanto tiempo fuera que casi le han olvidado. Y eso no le gusta.



Realmente, nadie debió sorprenderse por su muerte, aunque así fue. Después de todo, el niño se embarcó en lo más duro de la Segunda Guerra Mundial, en aguas infectadas por los U Boat alemanes. Pudo saltar cuando las explosiones, cortesía del enemigo, desguazaban el buque, pero ni él fue capaz de esquivar las ametralladoras alemanas, mientras boqueaba hacia la superficie, ávido de aire.

Los que le recibieron en el Más Allá se quedaron estupefactos: según los archivos, a éste aún le quedaban varias décadas de vida. Y entonces, después de una deliberación, se decidió que volviera a la Tierra a luchar por el bien, ayudado por su ángel de la guardia, Mr. Keeper (Sr. Cuidador), y por cualquier personaje histórico o de ficción, que él podría invocar mediante la palabra Eternidad. Pocos años después, Kid Eternity (El Chico Eternidad) desaparecía. Aparentemente, había encontrado por fin el descanso.

«Pero resulta que Kid Eternity está prisionero en el Infierno, y por esto no hemos oído hablar de él en los últimos cuarenta años –revela el dibujante Duncan Fegredo, que junto a Grant Morrison está resucitando al personaje para una miniserie en formato prestige, en tres partes, para DC– Pero consigue aparecer en medio de una fiesta, y deberá volver al Infierno para reunir a Mr. Keeper con el payaso alternativo que muere en el primer episodio.»

«El problema del argumento de Kid Eternity es que Grant va y viene en el tiempo. El primer episodio sucede en diez minutos, y dentro de eso hay un

montón de flashbacks de varios personajes, representados en diferentes colores. Es muy difícil explicarlo todo. Yo mismo tengo que mirar el resumen para asegurarme de no estar haciendo nada fuera de contexto. Realmente, no quiero hacer declaraciones, porque A) aún voy a liarme más y B) creo que el guión es muy bueno, y no quiero estropearlo.»

Para Fegredo, fue más importante la oportunidad de trabajar con Morrison, y el hecho de que "era lo primero que me ofrecía DC" que su amor por las antiguas series del fantasmal héroe.»

«No sabía nada. Me enviaron una pila de fotocopias, y cosas de esas. Y era divertido. Es buen material, ¿no? Me recuerda los seriales de la Republic del sábado por la mañana. Me gustó ironizar un poco sobre ello, pero no es lo que preferiría dibujar. Seguro que Sheldon Moldoff lo hacía mejor.»

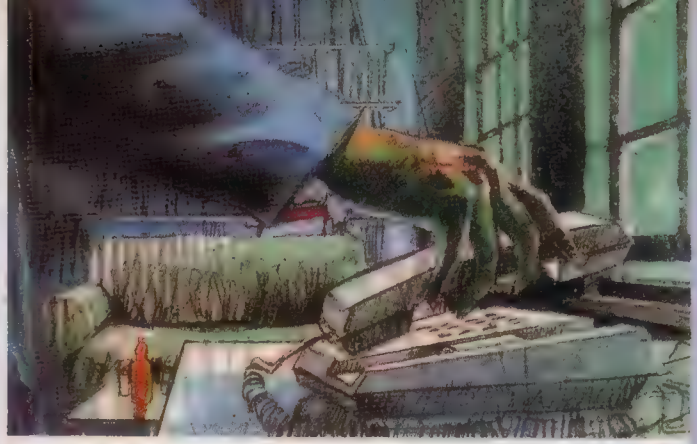
Esta historia no tiene nada que ver con el original. Pero mientras la miniserie se acerca de forma diferente a los personajes, cosa que muchos lectores no van a notar, Fegredo ha decidido hacer algunos cambios

«No voy a cambiar nada en Mr. Keeper. Va a seguir siendo ese vejete gordito y divertido. El chico es mayor. No cuarenta años mayor. Le he pintado como de veinte. Es más alto. Viste más o menos igual, con su faja, sus pantalones y su jersey de cuello alto. El peinado es diferente. El personaje es más etéreo, lo que es muy fácil de representar, pues va en colores, y el fondo es línea negra. Ahora lleva gafas, por lo que debo tener cuidado en no crear un duplicado de Mr. X con peluca. Afortunadamente, Grant ha dibujado un boceto del chico, que pienso que es bueno.»

«Era una tontería cambiar demasiado el dibujo, pues no hubiera tenido nada en común con el original. Quizás Grant lo hubiera preferido así... No sé si es un fan de Kid. Si lo es, eso dice mucho sobre él. Pero no tiene por qué. Creo que el carácter de Kid ha cambiado mucho.»

«Hay más horror y supranaturalidad que acción», comenta Fegredo. «Afortunadamente, no tuve que dibujar a un Kid Eternity volando por ahí, lleno de músculos.»

Todo el arte de Kid Eternity: Duncan Fegredo



«Kid Eternity no es el feliz, afortunado y superamericano niño que fue antes de ser torpedeado. Se ha convertido en un agente de los Señores del Caos. Su misión: crear el caos en nuestra esfera. No diré por qué. Piensa sobre ello. Ha estado prisionero en el Infierno durante cuarenta años. Su vida debe de haber cambiado un montón, y eso se refleja en su actitud con los demás personajes, en particular con el comediante muerto. Es más sarcástico. Creo que Grant quiere llegar a un público más adulto. Es para la generación punk, más anarco. Esto queda muy claro en el personaje.»

En pocos años, Sandman visitó el inframundo para recuperar aquello que era suyo, Etrigan trató de conseguir el control de ese reino infernal, y tanto la Cosa del Pantano como Superman lo han arrasado para recuperar las almas de sus amigos, pero Fegredo comenta que Kid Eternity tendrá que buscarse la vida para salir. «No es el infierno normal del universo DC. Parece más el infierno de Alan Moore. Pero no es sólo esto. Creo que Grant lo describió una vez como un infierno "yuppie". Dijo que los yuppies habían ocupado la laguna Estígia, y que ahora era un barrio pobre. El infierno no es más que un infinito y claustrofóbico suburbio.

»Pero mucho antes de que él y Morrison atraparan a Kid Eternity en tal mundo de azufre y dolor, Fegredo, aún un estudiante en la Politécnica de Leeds, había viajado ahí, cumpliendo el encargo de ilustrar el poema épico de John Milton, *Paraiso Perdido*.»

«Me lo dio un profe. No sabía qué hacer conmigo. Era las cosas que daban a los estudiantes problemáticos. Pero fue muy interesante, cambió mi forma de trabajar. Estuve todo un año haciendo enormes dibujos en blanco y negro, plumilla y tinta, y todo lo demás. Con pintura blanca por encima, para reproducir sólo la líneas negras.

»Experimenté un montón con texturas y cosas así. Creo que quería que trabajara más que ninguno. La interpretación sólo dependía de mí, y creé algo realmente raro.

»Tenía que crear enormes visiones de Dios y del Diablo,ángeles caídos y demonios, más o menos como en Kid Eternity, lo que después me vino muy

«Kid Eternity parece más viejo, después de unas décadas en el Infierno. Es una historia un poco más madura, y me pareció raro y cursi poner a un crío en esta situación.»

Todos los personajes y el arte de Kid Eternity: Trademark y Copyright 1991 DC Comics Inc.

bien. Y tenía que explicar aquel enorme poema sin texto. Como un todo. Trataba de que las imágenes se interrelacionaran para que pudieran ser leídas por si mismas. De algún modo, estaba haciendo cómic.»

Aunque es un lector de comics habitual hace años, Fegredo se vio muy intrigado por las obras de Alan Moore e Ian Gibson (Hallo Jones) en 2000 A.D., y el Daredevil de Frank Miller y David Mazzuchelli, que descubrió mientras trabajaba en su proyecto *Paraíso perdido*.

Aspirando a vivir del cómic, Fegredo llevó parte de su trabajo en 1986 a una convención inglesa, y poco después comenzaba a dibujar a Doc Chaos para Escape Magazine, y más adelante partes de New Statesment y Third World War (La Tercera Guerra Mundial) para la serie de 2000 A. D. Crisis. Pero su primera visita a los pozos estígios le había marcado.

«Esa adaptación del *Paraíso perdido* afectó más que nada la forma en que Grant escribió parte del guión. Pero Kid Eternity ya estaba muy avanzado cuando llegué yo.

»Se han cambiado cosas por mí, pero generalmente él hacía el guión, echaba un vistazo a lo que yo hacía, y nos saludábamos en los congresos. Ha sido un esfuerzo conjunto, pero separadamente conjunto.»

Algunos lectores, entre ellos Fegredo, no colocarían a Kid Eternity entre los personajes más recordados. ¿Por qué lanzar esta miniserie?

«Creo que sé por qué: "Mira, un libro de Grant Morrison. ¿No es el de Arkham Asylum? ¿Y quién es ese otro tipo?" No importa. Escrito por Grant Morrison. Y por eso es una buena historia. A mí me lo parece, aunque se rían de mí. La posibilidad de que si se vende mucho se siga con Kid Eternity le parece espantosa.»

«¡Espero que no!», dice Duncan Fegredo cuando le sugerimos que puede verse obligado a transformar la serie limitada en una continua Si quieren hacer una serie regular, con el ritmo al que yo pinto, tendría que ser de aparición irregular. Y como no creo que Grant estuviera interesado, y yo sin Grant no lo haría, no creo que salga adelante. Se ha acabado. No sé. Quizá la saquen de nuevo. Espero que no. Sería una pena. Kid Eternity está muerto y enterrado, y lleva cuarenta años en el Infierno, y si vuelve, ahí es donde debe ir.

ACEPTAR EL DESAFIO INFINITO

Con tantos héroes como puede, Jim Starlin se enfrenta a una crisis en el Universo Marvel.

Por MICHAEL McAVENNIE

A través de los años, el extraordinario escritor y dibujante Jim Starlin ha alcanzado la fama por su capacidad para terminar felizmente infinidad de proyectos. Fue el responsable de las muertes de Adam Warlock, el Capitán Marvel (de Marvel Comics), y más recientemente de Jason Todd, el segundo Robin. Esta vez, Starlin y el dibujante George Perez rizan el rizo con *The Infinity Gauntlet (El guantelete del infinito)*, la nueva miniserie de Marvel en seis episodios, matando a la mitad de los seres del universo.

«*The Infinity Gauntlet* es la consecuencia de lo que ha ido pasando en *Silver Surfer (Estela Plateada)* y *La búsqueda de Thanos* –dice Starlin–. Thanos ha puesto las seis joyas del Alma en un guantelete, y ahora es todopoderoso: manda sobre la mente, el alma, el tiempo, el espacio y la realidad. En efecto, es Dios, el ser supremo en este plano. Habiendo conseguido esto en *La búsqueda de Thanos*, *Infinity Gauntlet* trata de cómo ejerce este poder, y de la unión de los héroes Marvel para detenerlo.»

Incapaz de detener a Thanos, Silver Surfer vuelve a la Tierra, e informa al Dr. Extraño de la amenaza. Simultáneamente, Adam Warlock vuelve. Según el escriba, éstos son los personajes centrales de *Infinity Gauntlet*. Además, Starlin confirma que «tenemos a Eros, Firelord, Thor, La Masa, La Visión, La Bruja Escarlata, Namor, Hulka, Capa, Lobezno, Cíclope,

Starlin promete que el impacto de Infinity Gauntlet repercutirá en colecciones como la de los Vengadores.

Todos los dibujos de Infinity Gauntlet: George Perez.

Spider-Man, Iron Man... En un momento u otro, George Perez va a dibujar a todos los héroes del universo Marvel.»

«A medida que la batalla progrese, otros personajes de la Marvel irán apareciendo, como Eternidad, Galactus, el Extraño y Quasar. Habrá dos personajes cósmicos nuevos, Love (Amor) y Hate (Odio), junto al Vigilante, los Celestiales, Lord Orden y Master Caos. Un montón de personajes. Casi todo el mundo va a aparecer en la serie. Mephisto también aparece, como sicario de Thanos. Pero va a traicionarle.»

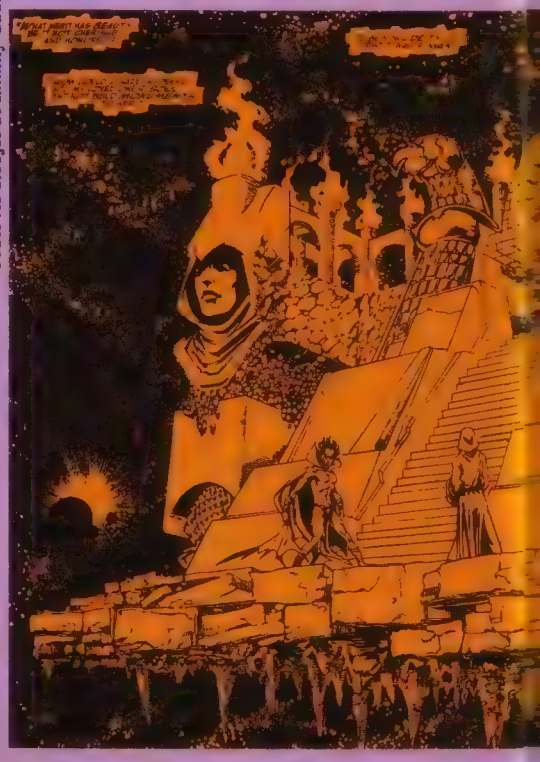
A pesar de pasar esta información a los lectores, el guionista no cree estar revelando nada. «No es ningún gran secreto. Y si no, ¿Mephisto que haría?»

Ahora que Thanos es el ser supremo, Starlin apunta que tratará de usar el Guantelete para conseguir el amor de la Muerte. «Una de las primeras cosas que hará es cumplir su promesa a Muerte. Consiste ésta en destruir medio universo, pues ella piensa que está "demasiado poblado". Y esto en el primer episodio...»

Según Starlin, *Infinity Gauntlet* nació como un argumento para *Estela Plateada*, que fue evolucionando. «La historia germinó mientras trabajaba en ella. El guión de Thanos llevó a su propia miniserie, de dos episodios, y muchos colegas me pidieron que hiciéramos "cross-overs", pues pensaban que era el más poderoso villano del Universo Marvel. Estuve dándole varios meses vueltas a la idea, y vi que llegaba al punto en el que se convertía en Dios. Era el tipo de historia en la que pones una premisa como ésta, y todo encaja. Hasta tuve que dejar *Silver Surfer*. Sólo tenía tiempo para *Infinity Gauntlet*. El impacto de *Infinity Gauntlet* sobre el Universo Marvel se va a reflejar en cruces con numerosos títulos, incluyendo *Spider Man*, *Vengadores* (*Costa Este* y *Oeste*), *Deathlok*, *Doctor Extraño*, *La Masa*, *Thor*, *Nick Fury*, *The Silver Surfer*, *Sleepwalker*, y las otras dos series de *Spider-Man*.»

Sobre qué personajes van a verse afectados, Starlin admite que: «Difícil pregunta... Depende de lo que pase en las colecciones individuales. *Infinity Gauntlet* es la premisa de lo que podría suceder, y las colecciones determinarán qué pasa con sus personajes en particular. De todas formas, creo que van a sufrir cambios.»

Desafortunadamente, no puede dar detalles sobre estos cambios. «Esto deberían responderlo los equipos creativos de cada colección. Eso yo no lo controlo, ni quiero hacerlo. Después de todo, son sus libros. Yo sólo pido prestados sus personajes, lo que les da una oportunidad para introducir cambios, como sucedió con Secret Wars.»



Starlin se vio obligado a modificar su primera idea sobre la serie, como resultado de acontecimientos pre *Gauntlet*. «Escribí el guión hace varios meses, y han pasado muchas cosas desde entonces. La Masa, Thor y Quasar han evolucionado en sus colecciones, por lo que he tenido que revisarlo.

»Parece que ha habido más cambios, pero no puedo controlarlos todos. Tengo muchos proyectos en marcha, y los equipos creativos tendrán que dirigir sus propios libros.

»He hecho la serie tan amplia como he podido. En los cross-overs hay mucho campo para correr. Algunas de las series eran muy estructuradas, y esto las hacía muy difíciles de integrar.»

Otro problema en los cruces fue el cambio de fechas. «La serie iba a ser quincenal durante tres meses, pero tuvimos que cambiarla a mensual. No va a ser un cruce continuo y simultáneo en todas las colecciones. Algunas estarán durante un mes, mientras otras como Dr. Extraño seguirán todo el crossover. Sé que *Estela Plateada* se irá conectando durante los seis meses.»

Desgraciadamente, algunos de los más importantes personajes de la Marvel aparecerán muy brevemente, o no aparecerán en absoluto, en *Infinity Gauntlet*, incluida cierta banda de mutantes... «Llamé a todos los guionistas de series, y les pregunté si sus personajes podrían aparecer. La Patrulla X estaba muy liada

Lo que hace un dios por una chica. Con el Gauntelete del infinito en la mano, Thanos sigue cortejando a la Muerte.

Según Starlin, el dibujante George Perez «se lo pasa bomba dibujando Infinity Gauntlet. Es su oportunidad para dibujar más personajes que los que puso en *Crisis* en *Tierras Infinitas*».

con cruces, y nos pareció mejor dejarla, porque hubiera hecho imposible cualquier continuidad a Chris Claremont.» Aunque los X-Men no aceptan el desafío, el guionista añade que Lobezno aparece en el cómic, dando la oportunidad a Starlin de trabajar en uno de los pocos personajes que no había tocado hasta ahora

Aparte de ser el mayor «sarao» de Marvel desde las dos series limitadas de Secret Wars, *Infinity Gauntlet* es el primer trabajo de George Perez para la compañía desde hace más de una década. «George se lo ha pasado bomba con el libro –dice Starlin– pues es una oportunidad de dibujar más personajes de los que hizo en *Crisis en Tierras Infinitas*, de DC Comics. En una portada, de hecho, bate su récord personal de personajes por dibujo.» Aunque Perez es uno de los dibujantes de cómics más famosos de hoy día, los fans de Starlin se preguntarán por qué no dibuja la serie, aparte de escribirla. Después de todo, Starlin consiguió su

Arte de Warlock: Angel Medina

reputación como dibujante, durante los años 70 y 80.

«No dibujo más cómics. Lo he decidido. Me he concentrado en otras cosas, como escribir novelas. Mi mujer y yo estamos preparando un guión cinematográfico sobre *Among Madmen (Entre Locos)*, una novela que hicimos el año pasado.

A pesar de haber dejado a *Silver Surfer* en manos del guionista Ron Marz a partir del número 51, Starlin va a añadir una nueva serie de Adam Warlock a su ya apretada agenda. Esperada para pocas semanas después del último número de *Infinity Gauntlet*, la nueva serie será dibujada por Angel Medina, famoso por su trabajo en *Dreadstar* El autor no tiene prisa en desvelar sus planes para Adam Warlock, ya que «mucho de lo que va a pasar es continuación de *Infinity Gauntlet*. Si hablo mucho de Warlock, estaré contando la serie.»

Aunque Mephisto dé coba a Thanos ahora, es sólo de boquilla. «Después de todo, ¿qué más puede hacer Mephisto?», se pregunta Starlin.

Todos los personajes y arte de Silver Surfer, Warlock, Infinity Gauntlet: Trademarck y Copyright 1991 Marvel Entertainemtn Group

Starlin afirma que resucitar a Warlock fue «autodefensa». No quiso que nadie más lo hiciera.

«Puedo decir que Warlock será una serie de grupo. Aparecerán Warlock, Pip, Gamora, Dragón Lunar y Drax.» Para quien no haya seguido últimamente a *Estela Plateada*, Starlin advierte que Drax, otro personaje que había muerto, no será el destructor del pasado. «Dragón Lunar mató a Drax mediante un ataque mental, por lo que vuelve de la muerte tocado en el cerebro. No está muy cuerdo.»

¿Por qué decidió Starlin resucitar a Adam Warlock? «Por muchas razones. Otros guionistas querían hacerlo. Warlock siempre había sido uno de mis personajes favoritos, y cuando lo mató y dejé Marvel, Jim Shooter (entonces editor en jefe) estuvo de acuerdo conmigo en retirarlo para siempre. Pero algunas personas quería devolverlo a la vida, así que ha sido una medida de autodefensa. Prefiero hacerlo yo. Además, el tipo me cae bien. ¿Qué más puedo decir?»

Traer de nuevo a Warlock a la vida ha cambiado el punto de vista de Starlin. «En el pasado, Adam era un paranoico suicida. Era un reflejo mío en esa época. Pasé malos tiempos a principio de los 70, y mucho de lo que puse era una versión surrealista de eso. Ya pasó, y la nueva serie no va a ser un reflejo de mi yo actual.»

«Básicamente, me gusta Warlock porque nació sin padres, maduró solo, sin ninguna educación extraña, e incluso ha conocido el nirvana durante varios años. Lo que pase en *Infinity Gauntlet* le van a cambiar de raíz. Voy a meterlo con cuatro personajes muy raros, y va a ser un grupo como nadie ha visto nunca. Creo que sacaremos argumentos muy buenos de la serie.»

Aunque Jim Starlin ha escrito y dibujado mucho a lo largo de los años, gran parte de su popularidad viene de su trabajo de tema «cósmico». «Me siento muy identificado. Escribo muchos tipos de historias, pero éstas son mis favoritas. Son divertidas. Dejas volar tu fantasía, y pasas un buen rato.»

«Con personajes como Warlock y Estela Plateada, puedes entrar en lo alegórico sin pasarte del punto en el que no puedes tratarlos como personas.

»Quiero decir, son humanos, pero además pueden hacer cosas fantásticas. Es la forma de que salga tu espíritu, y dejarlo correr.»

JAULAS

Por KIM HOWARD JOHNSON

Dave McKean

Foto: David Hutchinson.

Puede que Dave McKean haya escapado del Arkham Asylum, pero ha caído en otras *Jaulas*. Actualmente, el famoso ilustrador ha desempolvado su máquina de escribir, y prepara además diez nuevos episodios para Tundra.

La filosofía de *Cages (Jaulas)* encanta a su creador, pero admite que es muy difícil de describir. «En dos palabras, trata de por qué la gente cree en cosas, y de las creencias en general. Las cosas que ayudan a la gente a vivir.»

«*Cages* nace de sensaciones visuales. Había estado dibujando mucho, por lo que me costaba crear argumentos. He tardado tres años, mientras trabajaba en proyectos de otras personas: apuntes o ideas que iba anotando, que en el momento en el que estaba más deprimido con el trabajo se unieron para formar un todo. No me gustaba lo que estaba haciendo, y decidí recomenzar lo que era el mito de la creación.»

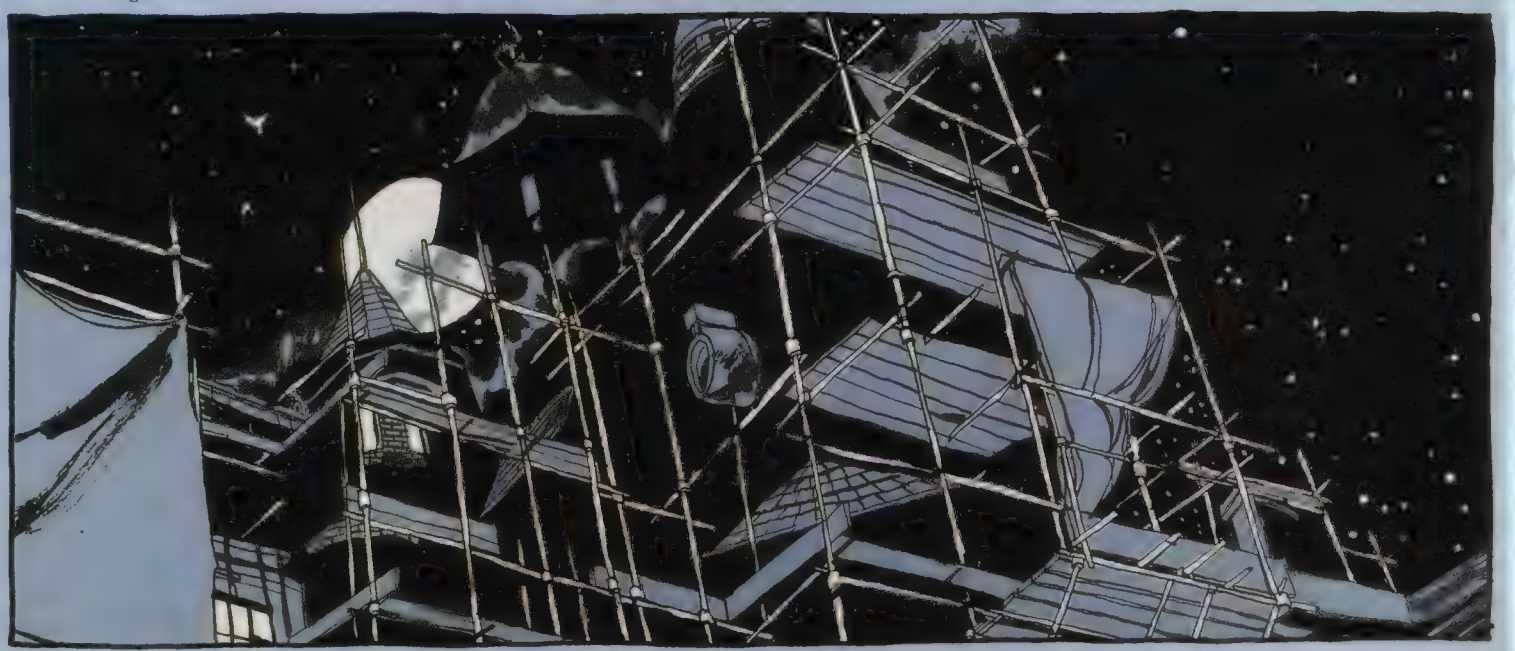
McKean explica que sus cómics más populares habían comenzado a frustrarle. «A mitad de *Orquídea Negra*, y principalmente con *Arkham*, me di cuenta de que

trabajaba sólo por diversión, y no por satisfacción personal. ¡Nunca había hecho nada para mí mismo!» McKean decidió crear *Cages* para sí mismo. «Son las vidas interrelacionadas de los vecinos de un bloque. Hay fantasía, pero en el fondo es una simple historia cotidiana. Alrededor, hay historias sobre personajes mitológicos, llenas de surrealismo y fantasía, pero no se tocan. Son paralelas. La historia del mundo de cada día está en el contexto de este extraño universo con sus imágenes de fantasía. Así es como creo que mucha gente va por la vida. La gente vive haciendo cosas materiales: va a trabajar, vuelve, come, duerme... en el contexto de creer en Dios o los dioses, esas historias fabulosas de hace muchos siglos. Es interesante mirar sus vidas de este modo.»

«Hay momentos en mi historia en los que lo cotidiano y lo mítico se tocan, pero generalmente trato de mantenerlos separados, porque así es como sucede en la vida real. Generalmente no hablas con Dios, ni pasan cosas inmensas, milagrosas o fantásticas. Pero simultáneamente, hay cientos de pequeños milagros y casualidades, golpes de suerte y sincronización, que se ponen uno encima de otro y pueden verse desde el punto de vista mágico. Quería crear algo que lo reflejara.» «Fundamentalmente, no quería tratarlo de forma demasiado seria, ni producir ningún frío tratado filosófico. *Cages* no es eso. Quiero que sea fácil y divertido. Su núcleo son historias simples y básicas. Una trata sobre un artista que se enamora, la otra de un escritor que escapa de su vida. Historias simples, que pueden verse en un contexto más amplio.»

A pesar de sus puntos filosóficos, McKean cree que *Cages* será accesible para el lector medio de cómics. «Espero que sea lo suficientemente sencillo de seguir. Es una historia contada muy simplemente. Confío en que a la gente le gusten los personajes, y que haya los sufi-

Los personajes de *Cages* comparten el mismo techo, en el corazón de una gran ciudad inglesa.



«Básicamente son simplemente pequeñas historias que se encuadran en un gran contexto», nos dice.

Todo el arte: Cortesía Tundra Publishing

Todos los personajes y arte: Marca registrada y Copyright 1990 Dave McKean

cientes enigmas y acción para que los lectores se interesen por los acontecimientos cotidianos. Creo que al público le gustará, pero que no encontrarán respuesta a todas sus preguntas. No creo que deba hacerse esto. La vida –y el arte– no son así. El arte debe hacer preguntas, no responderlas.»

El escritor/dibujante espera que *Cages* atraiga a nuevos lectores, de fuera del mundo de los cómics, además de a los antiguos aficionados. «No me preocupa quién lo lea. ¡Hay para todos! Como la historia es tan clara, gustará a los lectores de cómics. Como no tiene "tics" del género, ni es un cuento de superhéroes, espero que alguien que no lea cómics habitualmente lo lea, como iría al cine.» McKean insiste en que los cómics deben salir del círculo para críos si quieren sobrevivir. «Si no lo hacen, estarán muertos.Si sólo hacen lo que pide la gente, no sólo no mejorará el resultado, sino que al final la audiencia se aburrirá. El público se hará más adulto y exigente, y acabará marchándose. No sólo hablo de productos para adultos, también hablo de buenos cómics para críos, o para mujeres. O atraes a todo el mundo, o los cómics se mueren. Vale lo mismo para cualquier medio de masas.» Tras completar *Arkham Asylum*, McKean no quiere volver al cómic convencional. «No crearé más personajes típicos. Realmente, no sé definir típico. Si Mr. X. es un personaje típico, es que tiene un gran potencial no descubierto... Pero si es algo tipo Batman, ni hablar. Aparte de que nunca me ha interesado, sería incapaz de llenar 24 páginas al mes manteniendo un nivel de calidad.»

«Me gustó *Arkham Asylum*, pero al final te das cuenta que has puesto muchas imágenes, y texturas, e ilusiones encima de un cómic de Batman, y que los cimientos no aguantan. ¿A quién le importa si Batman es un psicópata? ¿Para qué preocuparse? No

Todo el arte: Dave McKean

hay el suficiente contenido para aguantar todo lo que pusimos. Cuando te das cuenta, no miras lo bonitos que son los dibujos, sino que el libro no tiene cimientos, y eso lo hunde.» Según McKean, hay frustraciones inherentes a ser artista, que se suman a las que sintió en *Arkham*. «Si trabajas por tus ideas, pero no te salen, es diferente a si te dicen "*haz esto*". Tienes restricciones antes de coger el lápiz El mero hecho de que fuera un cómic de Batman fue un handicap enorme, porque yo no quería dibujar a Batman. Es muy difícil hacer un cómic de Batman sin dibujarle. ¡Seguro que alguien se va a dar cuenta!»

Los aficionados a McKean pueden seguir su trabajo en las portadas de *Sandman* y *Miracleman*. Después de una temporada de dibujarlas, ya nadie indica al artista cómo debe hacerlo. «Cuando empecé con *Hellblazer*, Karen Berger (la editora) no sabía qué haría, por lo que tuve que explicárselo. Ahora dejan que haga lo que quiera, ya que estoy en contacto con Neil Gaiman (ver **COMICS SCENE** número 4 edición española). Sé lo que pasará con cinco o seis capítulos de antelación, casi tan pronto como él. Planeamos las cubiertas y el estilo, y todo lo acuerdo con Neil.»

McKean ha descubierto que no es fácil ponerse a escribir cómics. «¡Es un infierno! ¡Es cantidad de difícil! Nunca lo había hecho antes, y trato de hacerlo lo mejor que puedo. Es muy duro.» «No es que tenga ningún problema especial con el diálogo, o lo que sea, es que es un proceso muy lento. La mayoría de mis dibujos no me llevan más de un día. Me gusta hacer las cosas muy deprisa, y por eso mi estilo es de dibujo rápido. Me gusta la energía. Me gusta mantener la marcha. Y escribir es tan lento –porque me falta práctica, seguro– que me desespero. Pero al final lo consigo, y eso compensa. Es ser constante.»

Los admiradores del dibujante verán pronto nuevas obras suyas. Dibujó la última historia de *Hellblazer* de Jamie Delano (ya en la calle), y trabaja actualmente en un episodio de *Hellraiser* (escrito por Neil Gaiman). Además, su famosa serie *Orquídea Negra* va a ser publicada en formato Prestige, y *Violent Cases* será publicada en color en América. Hay planes para recopilar *Signal to Noise*, además de su edición como cuadernos de dibujo.

«Tardé casi un año en completar *Cages*, ordenando lo que quería crear, además de trabajar en el cine. También estuve pensando en si quería hacer más cómic, pero ahora me siento más entusiasta que nunca, ¡no puedo esperar a poner todo lo que quiero sobre papel!» Dave McKean opina que su entusiasmo se debe a su nuevo proyecto. «Es *Cages*. Ha sido una liberación, pues es un estilo muy simple, sólo lo necesario. No hay maravillas, ni pilas de pintura y texturas. Eso no quiere decir que no vaya a volver a pintar, es sólo que me pongo en otro estado mental. Por lo imprescindible que es cada punto del dibujo y guión, *Cages* ha sido maravilloso. ¡Nunca me había divertido tanto con ningún cómic!»

SE ACABO EL "COLE"

Todos los personajes de Nuevos Guerreros, X-Force, X-Men, X-Factor, Nuevos Mutantes, Alpha Flight, Vengadores, Nómada, Capitán América, Castigador y relacionados: Trademark y Copyright 1991 Marvel Entertainment Group.

Fabian Nicieza se educa preparando las lecciones de los superadolescentes.

Por DREW BITTNER

«Quiero que pongas esto en letras muy grandes. ¿De acuerdo? "ROB LIEFELD Y YO NOS ODIAMOS A MUERTE"», grita Fabian Nicieza sobre su compañero de fatigas en la nueva *X-Force* de Marvel.

Nicieza estalla en carcajadas «No, es broma. Hemos empezado a trabajar juntos. Estamos intentando hacer un equipo... al fin y al cabo, Stan Lee y Jack Kirby no empezaron en lo más alto, ¿no?»

Como el más reciente guionista y dibujante de la Marvel, Nicieza no tiene de qué avergonzarse. Sus *Nuevos Guerreros* se han convertido en un éxito sorpresa, sus miniseries de lujo sobre el Capitán América están de camino... y su *X-Force* tiene todos los números para que sea todo un bombazo en materia de mutantes, incluso antes de que llegue al quiosco. «Rob tiene millón y medio de ideas para el primer año de vida de la serie, muchas más de las que tienen otros durante varios años. Está loco con el proyecto. Mi tarea es escribir el guión, pero también guiar un poco a Rob. El acaba de empezar como escritor, comimos juntos y hablamos tres o cuatro horas del tema; me quedé patidifuso de ver todo lo que tiene en su cabeza. Yo sólo voy a canalizar su creatividad, a darle un poco de estructura.»

Para los pocos lectores de cómics que no sepan aún de qué va la cosa, diremos que *X-Force* retoma la acción donde la dejó el número cien americano de *Nuevos Mutantes*. Los *Nuevos Mutantes* han

Foto por cortesía de Marvel Comics.

Con una apretadísima agenda, Fabian Nicieza es consciente de sus límites, e intenta no sobrepasarlos.

Arte: Mark Bagle/Larry Malstedt

El autor piensa que los *Nuevos Guerreros* era el grupo perfecto para él.

tomado diferentes caminos, y se ha formado un nuevo grupo alrededor del enigmático mutante cyborg llamado Cable. Este grupo, según Nicieza, será radicalmente distinto de los *Nuevos Mutantes*.

«Hemos tenido que pelearnos con los cambios en *X-Force*. Los editores opinan que la gente piensa que estamos sacando demasiados números 1, y que estamos ordeñando a los coleccionistas.»

«*X-Force* es un grupo de adolescentes liderados por Cable, una especie de Harry el Sucio, pero en mutante. Estos chavales no son estudiantes ni meros observadores: son soldados; han sido entrenados para sobrevivir, porque el mundo es un sitio muy peligroso. Cable les avisa de ello, y aún las cosas se les van a poner peores. Cable lo sabe, y no quiere tomar medidas drásticas para vencer en la guerra que se avecina.»

A propósito de esto último, Nicieza dice que *X-Force* será mucho más agresiva, llevando la lucha contra los enemigos a extremos que, para otros grupos, serían muy problemáticos.

«Sus tácticas son muy violentas, y eso les va a causar muchos quebraderos de cabeza, no sólo con el público en general, sino también con los otros grupos de mutantes. Cable dejó la escuela porque sus métodos no serían aprobados por los "mutantes establecidos", los nuevos X-Men o X-Factor, y tiene razón. Aquí va a haber tomate y del bueno.»

Preparando unos rápidos bosquejos de los personajes, Nicieza descubre la profundidad de pensamiento que hay en su trabajo, la dinámica que puede insuflar un aire nuevo al concepto de los héroes jovencitos.

«Cable es como una especie de padre, pero también es algo más que un típico sargento de Marines. Es duro, pero buena persona. Llevará a sus tropas hasta el fin al servicio de una causa si es necesario, pero no los malgastará en tontas peleas ni en combates individuales. Adopta una relación padre-hijo con Cannonball, mientras intenta convertir a Sam en el "segundo de a bordo" que necesita. Sam, por otra parte, va a ablandar el aspecto ultraduro de Cable. Hay ciertos desacuerdos por ambas partes, porque ambos creen que pueden dar más de sí mismos, ser la persona que desean ser: será una situación conflictiva, que no pienso desaprovechar.»

«Domino es la que siempre flota entre aguas. Es el que escucha siempre a los chicos, y a la que siempre Cable hace caso. Es cínica, pero tiene buen corazón -¿no es eso una contradicción?- Sabe muchas cosas sobre Cable, y eso le ayuda a verle con otros ojos. Es un comodín definitivo.»

«Cannonball, como ya he dicho, tendrá sus disputas con Cable. Sam es básicamente un buen hombre en una mala situación: un personaje muy noble y bueno, que se vuelve duro a medida que se hace viejo. Quizá veamos nacer algo entre Sam y Boom-Boom, que es el opuesto de Sam en muchos sentidos. Ella tiene un aspecto duro para mostrar al mundo, y por eso está feliz de pertenecer a la *X*-Force, donde todo el mundo está siempre en guardia. En realidad, puede ser muy vulnerable y tiene muchos problemas: vamos a aprender mucho sobre ella en la serie, porque lleva mucho tiempo en el Universo Marvel (justo desde las *Secret Wars II*), pero nadie sabe nada de ella. Todos conocemos a gente así: dulces, firmes, y con emociones a prueba de bala.»

Nicieza describe a James Proudstar (Warpath) como «un ex Hellion y un hombre con una misión. Sirve a las metas de Cable para lograr la suya, y eso es todo. ¿Seguirá después de conseguido? No lo sé. ¿Hasta qué punto se puede vivir sólo para la venganza? El sabe lo duro

Nicieza insiste en que las *Aventuras del Capitán América* serán la versión definitiva de los inicios del Capi.

Arte: Kevin Maguire

que es vivir con la rabia dentro de ti, el mismo tipo de ansia que mató a su hermano. ¿Cómo puedes vivir contigo mismo cuando la violencia es la única respuesta a tus problemas? De aquí va a salir mucho humor negro.»

«También tenemos a Shatterstar, que, probablemente, es el chico más llano y más fácil de entender. Es un soldado creado genéticamente, que lucha en un mundo donde la guerra es diversión, y la diversión lo es todo. Necesita de la X-Force, y será un buen soldado, que es lo único que sabe hacer. Shatterstar es el lado oscuro de Longshot: los dos provienen del mismo sitio, pero eso es lo único que tienen en común.»

El último fichaje de la *X-Force* es *Feral*, un ex-Morlock con aspecto felino. «Ya sabes que un gato doméstico normal puede convertirse en una fiera salvaje cuando caza un ratón, por el simple placer de hacerlo. *Feral* es así. Es completamente incontrolable, un Wolverine sin auto-disciplina, y hasta es demasiado para los estándares de la *X-Force*, que ya es decir mucho. Esta chica es una m quina de matar, igual que lo puede ser tu mascota, y es un buen indicador de los extremos a los que puede llegar el grupo. Cuando pensamos en ella, pasamos deliberadamente de *Wolfsbane*; esta chica no es como *Rahne*: es una auténtica asesina.»

A pesar de lo peligroso que parece este equipo, parece que van a necesitar toda su ferocidad y espíritu de combate para sobrevivir a su primer año. Nicieza y Liefeld planean alinear contra ellos a villanos tales como Magneto, Juggernaut y Black Tom, y una nueva Hermandad del Mal. También el Frente de Liberación Mutante, cuyo líder, Stryfe, es un viejo enemigo de Cable. El inmensamente popular mercenario Deadpool también reaparecerá, al igual que el acróbata Gideon, que está entrenando a Sunspot y a su propio grupo de héroes mutantes, los Profit.

«Todo empezará y terminará en el primer año, en una gran historia que involucrará a SHIELD, el nuevo Factor-X y la resurrección del Proyecto Wideawake.»

«Creo que hay éxito potencial en esta serie, pero eso deben determinarlo los lectores. A nosotros nos parece que tenemos todos los elementos, pero... el tiempo dirá.

El tiempo se ha cobrado su deuda con Fabian Nicieza, o al menos eso es lo que él piensa de sus dos últimos proyectos: uno con éxito, y el otro, bueno... esto...

«Dejo *Alpha Flight*. No marcha como yo quería. Y no sé por qué. Esperaba tener alguna afinidad con sus personajes, pero no hemos congeniado bien. Quizá sea la historia de estos chicos, o la idea de un grupo de superhéroes canadiense. Sea lo que sea, no me ha satisfecho, así que voy a pasárselo a otra persona.»

De todas maneras, Nicieza está más que feliz con otro proyecto que por fin ha visto la luz: una serie limitada de lujo sobre *Las Aventuras del Capitán América*.

«El dibujante Kevin Maguire y yo hemos estado encerrados considerando ideas, y hemos tomado un montón de notas. Hemos resumido la carrera del Capi. Cuando la historia empieza, no es el Capitán América, sino Steve Rogers con un disfraz. Cuando todo ha acabado, es un símbolo viviente de su país.

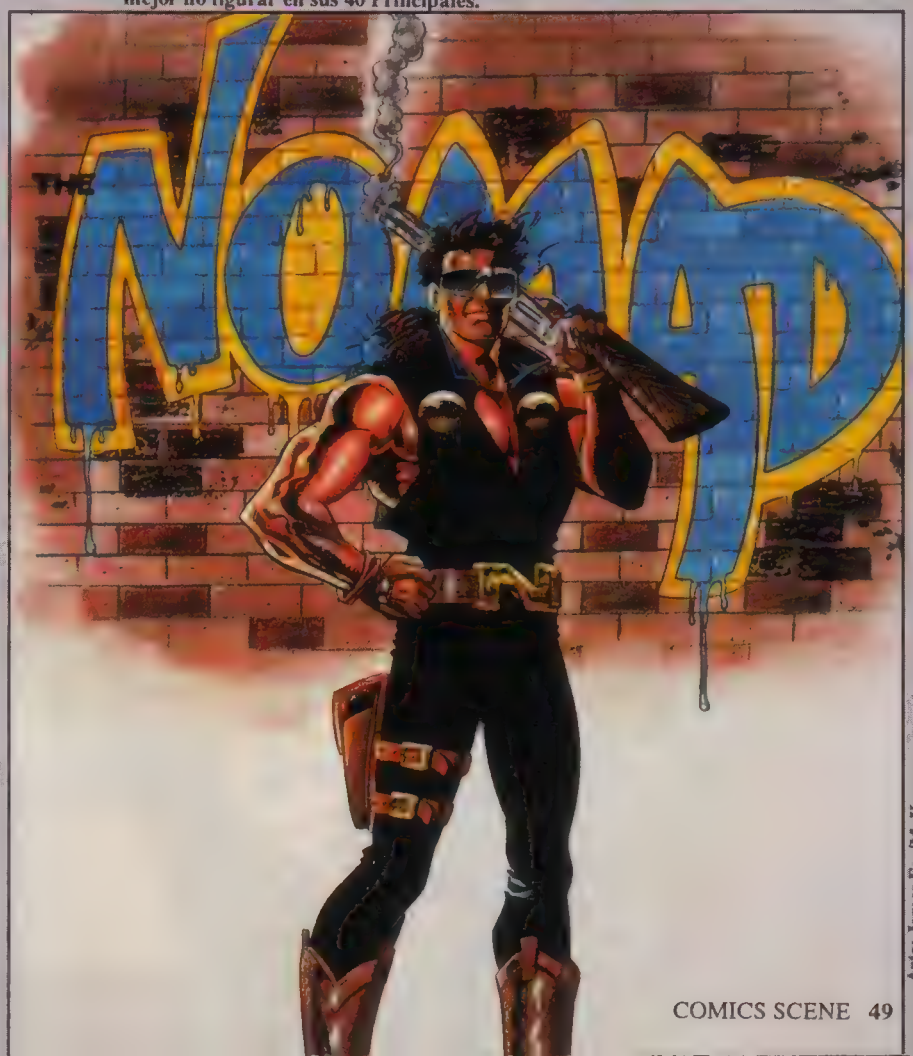
»Tendremos de todo en la serie. ¿Por qué Steve Rogers fue el único elegido para el experimento? No lo fue. ¿Por qué Cráneo Rojo le odia tanto? En parte, porque Cráneo Rojo tuvo algo que ver en su nacimiento. ¿Quién es Bucky Barnes? ¿Por qué el ejército dejó que un chico de catorce años se paseara por ahí con su mayor héroe en Europa? Bucky es un plato fuerte, sabremos muy bien quién era, y creo que lo mejor de la serie gira alrededor de él.

»Estoy muy orgulloso de mi próximo retoño. Kevin y yo lo estamos mimando. El aún está liado con el lápiz. Es muy bueno, pero es condenadamente lento. Joe Rubinstein entintará el primer libro,

Nicieza esperaba lograr afinidad con Alpha Flight, pero no congeniaron bien.

Arte: Jackson Guice.

Nicieza describe al Nómada como "un Castigador estilo Music Television", así que es mejor no figurar en sus 40 Principales.



Arte: James Fry/McKenna

Arte: Jackson Guice

El jaleo mutante está servido este año, cuando Nicieza entre a saco con los anuales de Nuevos Guerreros, Nuevos Mutantes, X- Factor y X-Men.

Terry Austin el segundo, y, si tiene tiempo, puede que los otros dos. Todo el mundo quiere a Terry, y hemos tenido suerte de poder contar con él, aunque sea para un solo libro. La verdad es que me hubiera gustado que el libro hubiera salido el año pasado, cuando el Capi estaba en la cresta de la ola, pero las cosas nunca van como uno quiere. De todas maneras, a cualquiera que le guste el Capi, le encantará la serie.»

Nicieza y Maguire han utilizado la versión de 1970 de Roger Stern y John Byrne, para contar el origen del Capitán, argumentando que era mucho más consistente que las versiones más antiguas, que parecen no haber resistido el embate del tiempo.

«Nadie se preocupaba entonces de la continuidad o la coherencia. Vamos a hacer que éste sea el primer Capitán América genuino... hasta que alguien salga con algo nuevo, y tengamos que empezar otra vez.

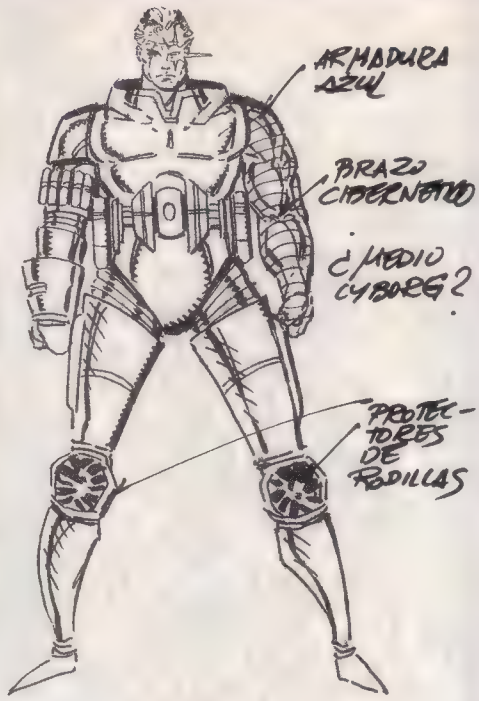
Entretanto, Nicieza estás más que contento con su otro grupo de jovencitos, los *Nuevos Guerreros*. «Esta colección es para mí más complicada que *X-Force*, y he tenido que llegar al compromiso con el editor, Danny Fingeroth, porque vemos las cosas de manera diferente. La mayoría de las veces, este toma y daca es muy beneficioso para la serie.

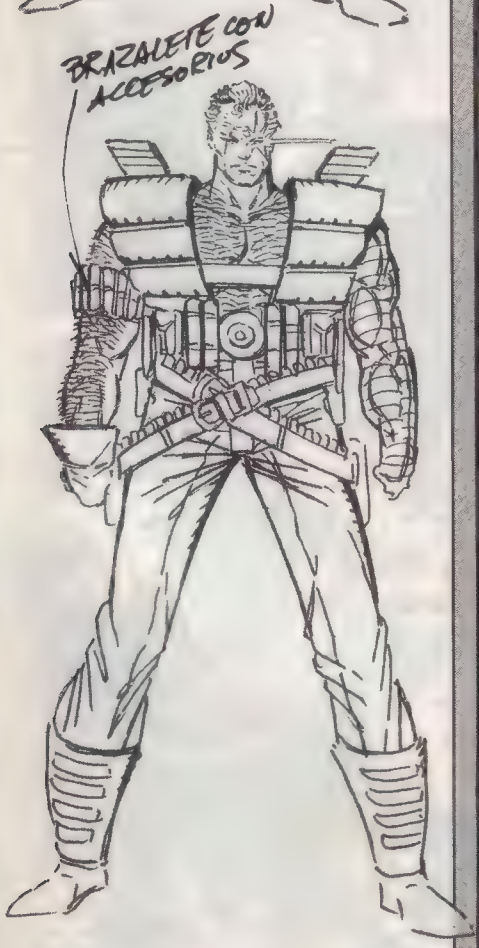
»Desde que aparecieron en *Thor*, me di cuenta de que eran el grupo de héroes perfecto para mí, el equilibrio ideal entre detalle y tabla rasa. Muchos estaban en blanco, y listos para rellenar. las ideas no han faltado, ya tengo preparados los números 30 a 40.»

El guionista cree que los jóvenes son buenos personajes: «Porque no tienen restricciones. Mi grupo está ahí, haciendo lo que desean, y sin tener que responder ante nadie que no sean ellos mismos. Son frescos y no tienen que cargar con la historia que otros grupos más experimentados llevan a cuestas. Yo escribo sobre personajes que me gusten de verdad. Mucha gente pensaba que *Night Thasher* estaba abocado a la desaparición, pero yo le he hecho revivir para mí. No es un lunático salvaje: es un joven desesperado y solitario, que nunca ha sabido cómo ser feliz, cómo hacer nuevos amigos. Lucha por la justicia, no por la venganza, y tiene muchos más entresijos de los que creen los lectores, desde la primera vez que le vieron en acción.»

«Hay mucha gente que piensa que los *Nuevos Guerreros* no pueden llegar a todas partes, que se quedarán flotando justo en el medio, y si lo logran, por mí,

Diseño de *Cable*: Rob Liefeld.





Al autor le gustan sus Nuevos Guerreros, porque no tienen que dar explicaciones a nadie, sólo a ellos mismos.

genial. Nos han felicitado por toda la oficina, y eso me hace sentirme orgulloso. Me gusta saber que tengo unos personajes buenos, y que todo el mundo lo sabe. Los *Nuevos Guerreros* se han convertido en mis amigos.»

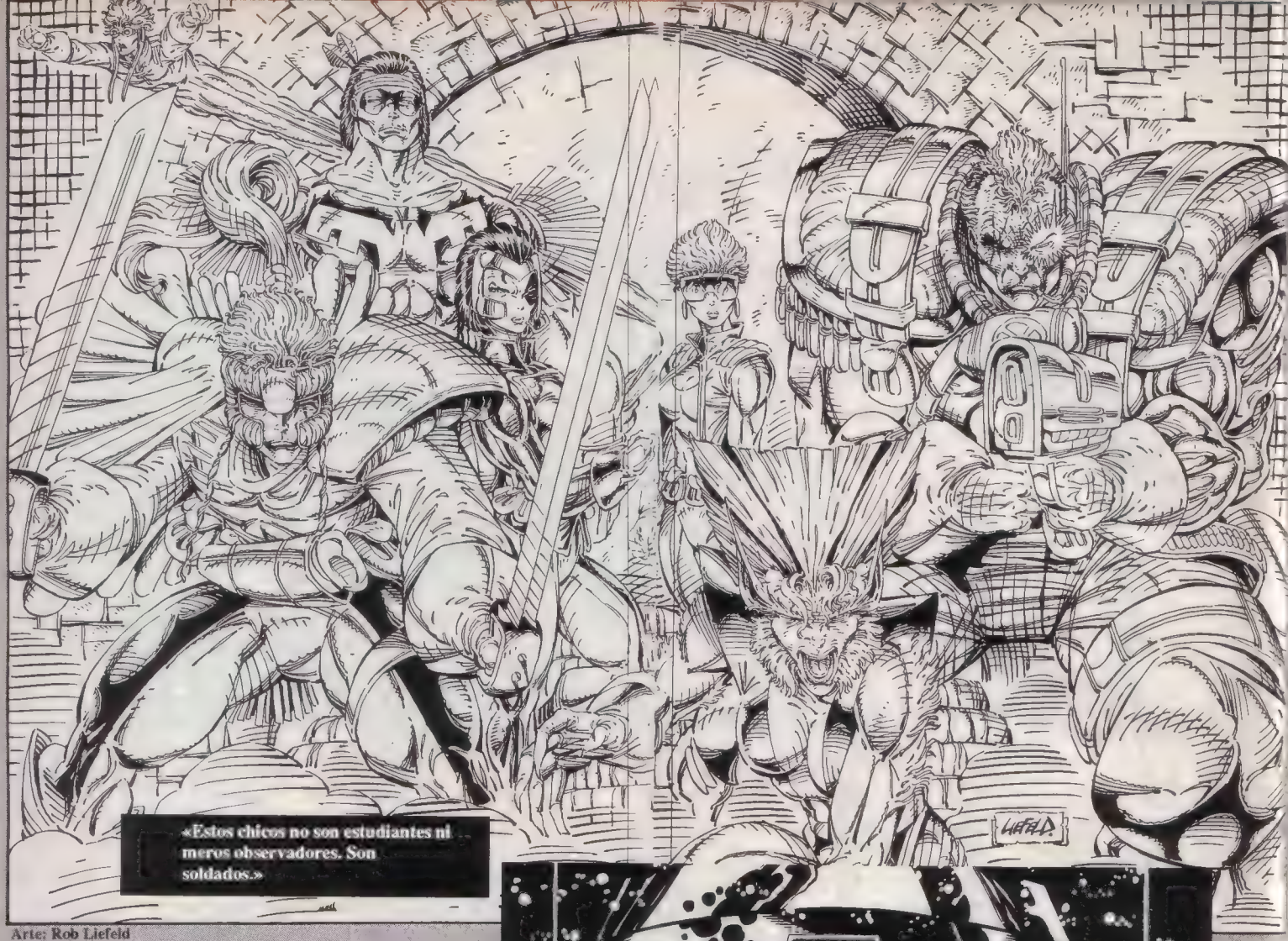
El autor añade que escribir esta serie le ha llevado a buscar en muy diversas fuentes, incluida *The Breakfast Club (El Club del Desayuno)*.

«Esa película tiene un estupendo elenco de personajes. Encuentran una manera para unirse, y entenderse un poco mejor los unos a los otros. Eso en el nivel personal y emocional. El otro lado es la responsabilidad social. Estos chicos miran el mundo, e intentan hacer algo para solucionar los problemas que ven, hacer lo correcto, sea lo que sea. Y es muy duro. Espero que los chavales de los 90 asuman esto, no sólo a través de los cómics, sino de lo que pasa a su alrededor.

El mayor esfuerzo de Nicieza puede ser (y lo será) cuando el *Nómada* se convierta en serie mensual en 1992, retomándolo donde quedó. «Es un Casti-

Los diseños originales de Rob Liefeld para Cable. Nicieza dice que es una especie de Harry el Sucio, pero en mutante.

Arte: Mark Bagley/Larry Mahlstedt



Arte: Rob Liefeld

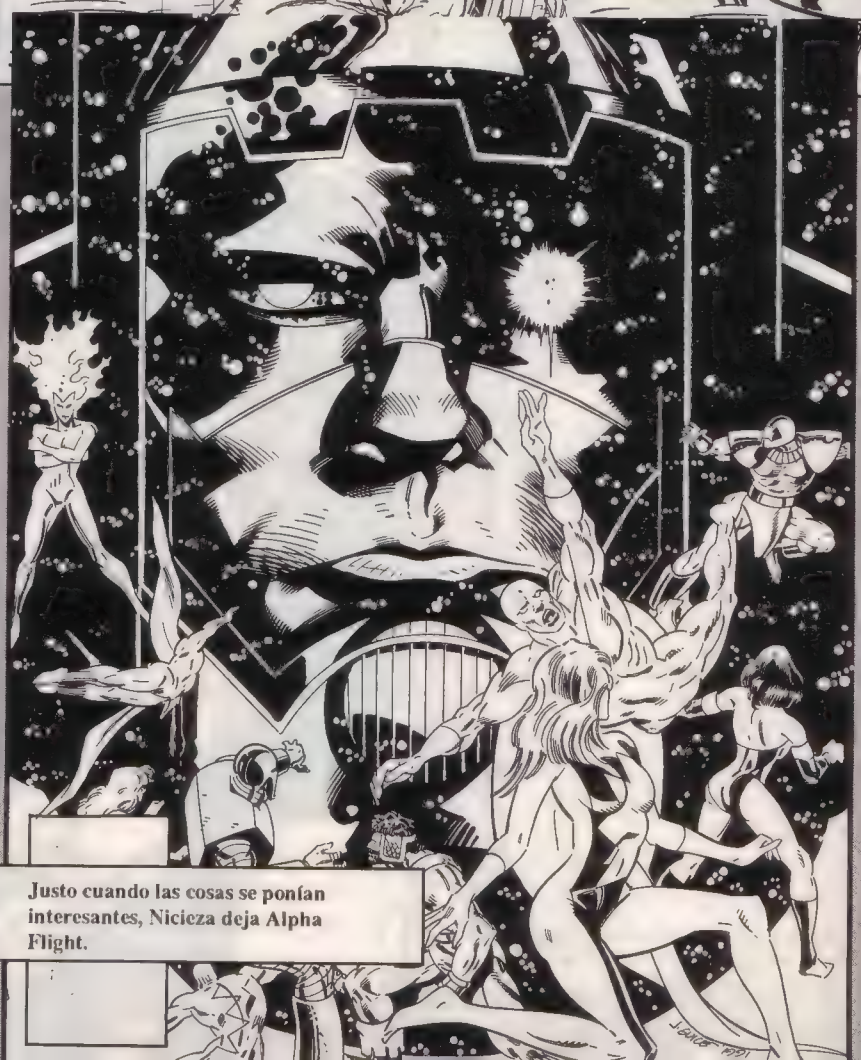
gador estilo Music Television. La decisión de seguir con él después de la serie limitada es de última hora, porque han visto mucho potencial en él. No vamos a hacer una especie de *Lonewolf*... o puede que sí, un poco.

»El corazón de esta serie es un chico en busca del país que ama y odia, intentando hacer un poco de justicia por el camino. Estoy usando muchas cosas sacadas del mundo real. Casi todos los días, algo en el periódico atrae mi atención, y tomo nota de ello para usarlo con el *Nómada*.»

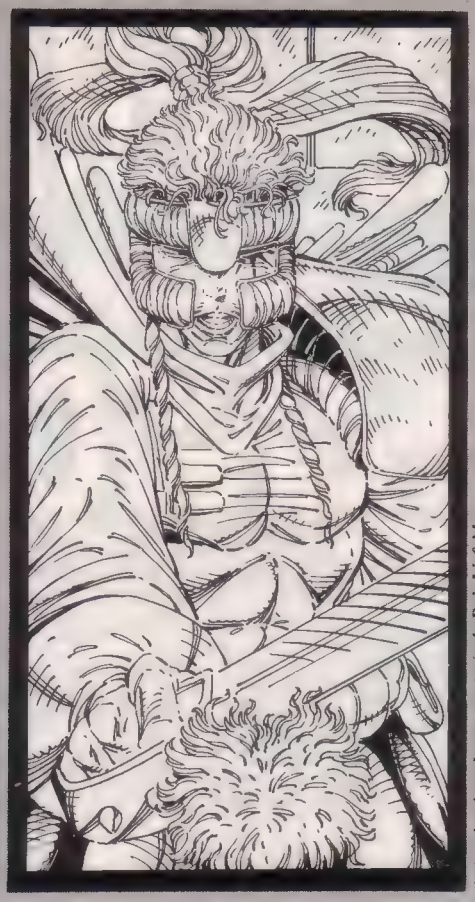
Nicieza usa por ejemplo un caso reciente, en el que varios agentes de la policía de Los Angeles fueron filmados golpeando a un sospechoso. «Cosas como esas son de las que está hecho Nómada.»

El lado «flojo» de la carrera en el cómic de Nicieza ha sido editar una larga y ecléctica sucesión de títulos. En ella se cuentan *Alf* (a punto de ser cancelada), *Super Ratón* (que Nicieza espera sacar algún día en forma de «limited serie»), y algún título más, como el *Hombre Maravilla* o las *Aventuras de Billy y Ted*.

Nicieza describe a Simon Williams, el *Hombre Maravilla* como «un gran héroe y un mal actor, aunque él preferiría ser un héroe flojucho y un actor genial. Va a



Arte: Jackson Guice.



Arte seleccionado por cortesía de Rob Liefeld.

Nicieza describe a Shattestar, de la X-Force, como el lado oscuro de Longshot.

haber mucha acción de superhéroes en Hollywood, porque la acción tiene lugar en Los Angeles. También estamos haciendo la adaptación al cómic de la segunda parte de las *Aventuras de Billy y Ted (El examen más alucinante de la historia)*. No será un libro tontorrón: será elegante, satírico, con un humor muy a lo Simpsons. Buen humor ante todo.»

Sus otros proyectos incluyen otra miniserie de Damage Control, otra basada en el vídeojuego de artes marciales Double Dragon... Vamos, que este hombre no para. Con todo esto, ¿no cree Fabian Nicieza que el trabajo va a superarle?

«Hago lo que puedo, mientras no me mate ni me obligue a fastidiar a los demás. He tenido que rechazar cosas, lo que nunca se me hubiera pasado por la cabeza. He hecho muchas cosas que me han gustado, muchos libros que me han preocupado, pero soy consciente de mis límites y no voy a vulnerarlos. Dejé *Alpha Flight* más que nada, por poder hacerle un hueco al *Nómada*. No está bien, pero yo estoy contento.» CS

•COMIC NACIONAL
Y DE IMPORTACION
•JUEGOS DE ROL
•TEBEO ANTIGUO
•GRAN STOCK
•SERV. CORREO

Ateneo
COMICS • ROL

COMPRA-VENTA
ABIERTO SOLO TARDES
C/MARTINEZ DE VELASCO,25
TEL. (96) 5212673
03013 ALICANTE

KOMIC
LIBRERIA
SAN PEDRO DE MEZONZO, 34
Telf. 59 32 80 - SANTIAGO

WOLVERINE
LOBEZNO
Ediciones Forum

VEN, VEN... ACERCATE
A LA PRIMERA TIENDA
ESPECIALIZADA DE LA
ZONA SUR DE MADRID

C/. PARQUE VOSA, 8
(FRENTE MULTICINES)
A 30 SEGUNDOS ESTACION RENFE
MOSTOLES

Mercacomic
CAMBIO - COMPRA - VENTA
Móstoles

LIBRERIA
TAJ MAHAL
COMICS
NACIONALES
Y
EXTRANJEROS
•
JUEGOS DE ROL
•
CAMISETAS
Juan Pablo Bonet, 20
Tel. 37 95 97
50006 ZARAGOZA
(ESPAÑA)

ACABO EL VERANO...

...VUELVE

EL TERROR

ediciones zinco

EL SOLO ES UN EJERCITO

El OMAC de Jack Kirby vuelve de la mano de John Byrne, para rehacer el futuro tal y como debió ser.

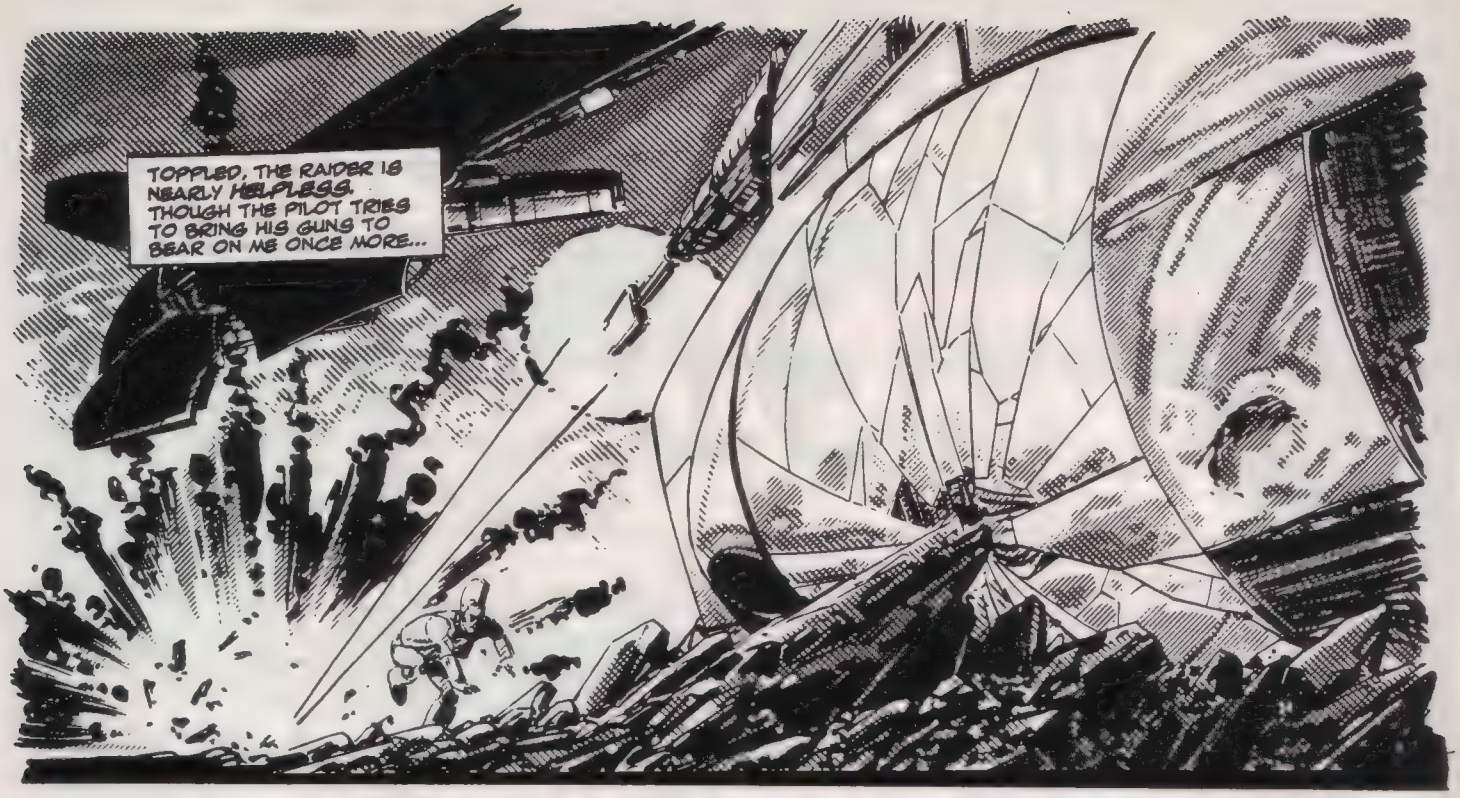
Por PATRICK DANIEL O'NEILL

«OMAC es uno de mis tipos de personaje favoritos, el "guerrero-filósofo"», comenta John Byrne del Buddy Blank de Jack Kirby, el Ejército de Un Solo Hombre. Byrne está a punto de lanzar una miniserie para DC que vuelve a presentar al personaje a los lectores de los 90.

«Es el tipo de chico que va por ahí rompiendo cabezas mientras cita a Shakespeare. No le gusta el papel para el que ha sido creado, esencialmente una máquina de matar. Es una fuerza de choque, ¿y qué otra cosa puede ser una fuerza de choque? No es ni un diplomático ni un pacificador. Debe salir y acabar el trabajo. Pero a la vez, por su vínculo con Hermano Ojo en el espacio, tiene acceso a todo el saber, a toda la filosofía, toda la belleza del mundo... y vive precariamente, a través de Hermano Ojo, todo ese aspecto de la existencia. Tiene un sentido trágico de la vida.»

El personaje sólo duró seis números en su serie original, quedó en suspenso, y al final fue cancelado a media historia.

El guionista y dibujante Jim Starlin intentó retomarlo en los 80, pero sigue siendo uno de los personajes DC de Jack Kirby más oscuros, especialmente si se le compara con los Nuevos



OMAC es un perfecto conocedor del negocio de la guerra, además de un chico cultivado.

Dioses, Mr. Miracle o Kamandi. La pregunta es: ¿Y por qué OMAC?

«Nunca hubiera pensado en OMAC hasta que Jonathan Peterson empezó a buscar algo especial para que yo hiciera. Estaba interesado en Kamandi, hasta que descubrí que DC estaba ya preparando una serie sobre él. Pero Jonathan pensó "¿Qué otro personaje de Kirby queda por ahí para darle a Byrne?". Me vino con OMAC, y mi primera reacción fue la de todo el mundo. ¿Por qué OMAC? Entonces, en mi cabeza nació una historia y me di cuenta de las muchas cosas que podría hacer con él.

»Es un personaje que está a un lado del Universo DC. Puedes hacer lo que quieras con él sin "pisar" la continuidad de ningún otro personaje: no es lo mismo que tomar a Superman. Mi historia arranca veinte años después de la serie original de Jack, así que puedo ignorar lo que ha ocurrido antes, o usarlo si me apetece.»

La miniserie incluirá viajes en el tiempo y paradojas temporales.

«Todo está destruido y muerto, el tipo de futuro que a los lectores les gusta ver en el cómic. OMAC descubre que todos los problemas por los que han pasado él y su mundo no son reales. Es una línea temporal alternativa que se ha creado. OMAC debe regresar en el tiempo y recrear la línea temporal real.»

«Descubriremos que la línea "real" es la que vimos en los seis números de Jack. Y el OMAC particular que encontramos al principio de la nueva serie no ha vivido en el mundo descrito por Jack: ciudades eléctricas, trasplantes de cerebro, etcétera...»

Así que OMAC retrocede en el tiempo, y se encuentra a sí mismo en 1920, donde debe cambiar la historia.

«Eso es lo único que puedo decir sin contar toda la historia», ríe Byrne.

Trabajar con un personaje creado por Jack Kirby es un desafío especial. Sólo la riqueza de conceptos de Kirby ya es tentadora.

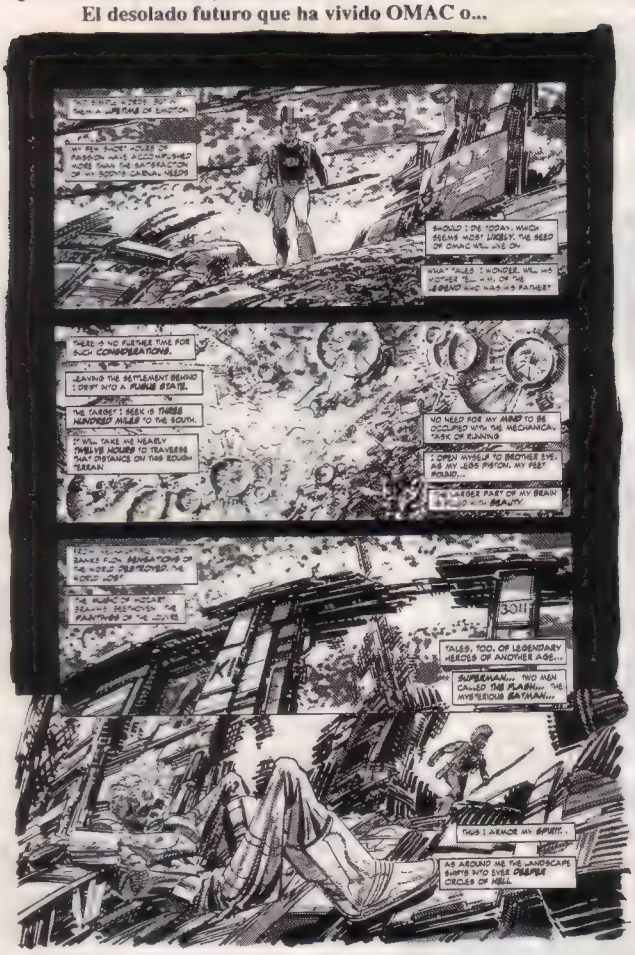
«Hay mucho más en un solo número de Kirby que en un año de otras colecciones, especialmente cuando estaba haciendo Nuevos Dioses, OMAC, Kamandi...

»Ponía tantas cosas en una sola viñeta, que yo sería incapaz de llenar seis de sus números. No quiero parecer un adorador fantasma de Jack, siempre rezando a san Kirby, pero es que cuando miras algo suyo, las sugerencias son muy poderosas.»

Desarrollar al Ejército de Un Solo Hombre es algo que John Byrne se cuestionó en un principio.

Todo el arte de OMAC: John Byrne

¿Cuál será el futuro que viene?
El desolado futuro que ha vivido OMAC o...



Todo el arte y personajes de OMAC: © 1991 DC Comics Inc.

...el brillante mañana que soñó Jack Kirby?

Una cosa que Byrne no piensa hacer es emular el arte de Kirby. «Tan pronto como me puse a dibujarlo, me di cuenta que podía estar 45 páginas destrozando a Jack, o pensar simplemente "su tecnología se basa en su estilo de dibujo; yo haré tecnología que se base en mi dibujo". Pero yo no dibujo como Jack, así que no parecerá lo mismo.»

Pero Byrne no se hace ilusiones acerca de cómo la gente se va a tomar que haga un personaje de Kirby.

«Más del 99 por ciento de los lectores no conocen a OMAC. No pienso en ello como un desafío. Los lectores lo mirarán como algo suyo.

»No creo que haya un gran "revival", y la gente corra a comprar los números originales. Se aguantará solo, y será juzgado por sí solo. Ciertamente, habrá gente que haya leído el original, y que lo juzgarán según éste. Espero poder hacer algo que no les ofenda demasiado.»

Byrne hizo sus pinitos como dibujante, hasta que se metió a escribir sus nuevos guiones, para títulos tales como Alpha Flight. Su gran popularidad la alcanzó cuando reescribió a Superman a mediados de los 80. ¿Se ve a sí mismo como guionista o como dibujante?

«Creo que soy mejor autor que artista. Siempre he creído que soy un guionista que dibuja. Pienso que el diálogo es mi fuerte, cuando leo mis antiguos trabajos.

»Normalmente, me siento orgulloso del diálogo, no es tan rígido como el de otros cómics.

»Mis personajes tienden a hablar como la gente normal. Mis villanos suelen ser grandilocuentes. Eso es lo que se espera de ellos. Las tramas pueden que sean mi punto débil. La gente se queja de que mis historias terminan y punto, y que no hago como Chris Claremont, lo que solía hacer con los X-Men. Cada historia iba seguida de tres números que hablaban de la historia. Mi actitud es más bien "esta historia ha acabado, ahora empieza la siguiente".»

«Es una vieja tendencia de los cómics, a no ser que haya una situación en la que tengas que recrearte: alguien que muere o un cuartel general que explota. No llegaré a los extremos de Jim Shooter, que decía que una buena subtrama es cuando alguien hace un agujero en la pared, y en los tres números siguientes, de fondo ves cómo están arreglando ese agujero.

SOMEONE'S ALWAYS LYING WHEN YOU'RE INVOLVED, BLANK! YOU'VE GOT A PERSECUTION COMPLEX!
TH-THAT'S NOT TRUE, SIR! I...
HOGWASH! YOU'RE OVERLOADED WITH GRUDGES AND RESENTMENTS! I SUGGEST YOU TAKE STEPS TO RID YOURSELF OF THEM!
YES SIR...

Las cuatro partes de la miniserie en formato "prestige" viajarán al pasado de OMAC como Buddy Blank, llevando a los lectores al origen del héroe.

»Creo que las cosas no deben sobrepasar cierto punto una vez acabada la historia.»

Pero si su guión es mejor que su dibujo, al menos en su opinión ¿por qué

Atrapado en el pasado, Buddy Blank pronto se convertirá en la raíz de su propio árbol familiar.

es tan entusiasta de sus realizaciones como dibujante?

«Porque es el dibujo el que vende cómics, no el guión. Si escribo algo que no he dibujado, siempre pongo el nombre del artista el primero en los créditos. Lo hice con Paul Ryan en *Vengadores*, y con John Romita Jr. en *Iron Man*. Un chaval no va al quiosco, mira lo expuesto y dice "¡Guau, este guión debe ser de fábula!" Un buen dibujo puede salvar una historia mala, pero a la inversa, no.»

Byrne también vuelve a la palestra con dos triunfos del pasado –y tribulaciones a la vez. Dejó el puesto de artista/escritor en Hulka de Marvel, después de una discusión sobre el control editorial.

Ahora, con el cambio de editores en la colección, el nuevo responsable, Renee Witterstaetter le ha invitado a volver, y él ha aceptado. Esta petición la ve Byrne como el mayor paradigma de su carrera.

«La mayor parte de mi experiencia ha sido con algunos editores que han venido y me han dicho, por ejemplo "¿Quieres hacer Namor?" ¡De acuerdo! El mayor atractivo de hacer Namor es que no hay que reescribirlo demasiado. Sé que los editores vienen a mí porque soy una garantía.

»No creo que nadie tenga sorpresas desagradables con lo que hago. El editor Howard Mackie vino a ver si estaba interesado en Iron Man, porque sabía de sobras qué tipo de Iron Man podía hacer, y eso es lo que quería. Ocurrió lo mismo cuando Terry Kavanagh me ofreció Namor: sabían justo lo que haría con él. Johathan andaba a la caza de algún proyecto en particular que se amoldara bien a mí. Creo que acabaré cansado de ser el Señor Arreglalotodo...»

«Cansarse», una palabra muy peligrosa para el profesional del cómic, signo a menudo de que el individuo en cuestión no está satisfecho con el cómic como medio de expresión. Byrne dice que en su caso no es así. «Espero no tener que dedicarme en exclusiva a dibujar y escribir cómics el resto de mi vida. Aunque pienso estar metido en el ajo tanto tiempo como pueda. Pero no me gustará convertirme en una caricatura de mí mismo, como les ha ocurrido a muchos antes que yo.» CS

Ecos de SOCIEDAD

Exploremos los primeros años del primer grupo de super héroes de la historia: la Sociedad de la Justicia de América.

Arte: Mike Parobeck y Rick Burchett

Por PATRICK DANIEL O'NEILL

Odio darle lustre filosófico a los cómics, porque, al fin y al cabo, sólo son eso, cómics. Pero todos los medios creativos tienen vida propia. Podéis apreciarlo en el éxito de las reposiciones de viejas series en TV. Cuando lectores o espectadores se meten en ciertos personajes, éstos cobran vida en su imaginación. Incluso cuando éstos lleven tiempo sin pasar por la imprenta o la pantalla, la imaginación creativa del público se pregunta ¿qué estará haciendo ahora tal tipo?

«Como parte de la continuidad del medio creativo –dice el guionista Len Strazewski– esos personajes están vivos. Creo que la gente que lee tebeos se pregunta ¿Qué hacía el *Flash* original de los años 50? ¿Estaba casado? ¿Tenía hijos? La gente tiende a estar en contacto con sus héroes favoritos.

Así es como Strazewski explica el interés continuado por los héroes DC de los años 40 y 50: *La Sociedad de la Justicia de América*. Ahora, se responderá a todas esas preguntas en una miniserie en ocho entregas, que cuenta el asunto de más envergadura donde se vio envuelta la SJA: un caso nunca revelado a sus fans.

Las miniseries se centran en uno o dos de los miembros en cada número, hasta que todos se unen en los dos últimos. El primer número presenta al Flash original, Jay Garrick, y está dibujado por Rick Burchett. La estrella del segundo es Canario Negro, con arte de Grant Miehm. El número 3 es acaparado por Green Lantern (Alan Scott), e

HEY, ROCCO, GET OUT OF THE ROD AND GIVE US A HAND!
LIKE... JUST A MINUTE, MAN!
UHHH. IT'S HEAVY!
WE AIN'T GOT A MINUTE! THE COPS'LL BE HERE SOON.
CRUNCH!
YOW!
BOYS! DO YOUR MOTHERS KNOW YOU DO THIS?
OW! MY FOOT!
MY HAIR!
NAH! THEY'RE BUSY ALL OVER DOWNTOWN! WE GOT TIME TO BURN!
BLACK CANARY!
HEY! NO ONE MUSSES MY HAIR!

Arte: Grant Miehm

Personajes y Dibujos de la Sociedad de Justicia: Trademark y Copyright 1991 DC Comics Inc.

ilustrado por Mike Parobeck y Burchett. La cuarta entrega habla del Hawkman de la Golden Age (Carter Hall), con dibujos de Tom Artis. El número 5 une a Flash con Hawkman, con Parobeck y Burchett a los lápices. En el número 6, la pareja la constituyen Green Lantern y Canario Negro, con Artis de dibujante. El grupo completo se reúne en los números 7 y 8, de la mano de Miehm y Burchett.

Y el villano es Vandal Savage.

Los lectores habituales han visto a menudo a este cromañón inmortal: ha estado fastidiando a Flash en los últimos años, y era la mente detrás de los *iluminati* de la miniserie *Time Masters*.

«No creo que vuelva a usar a Vandal Savage más. Todo lo que tengo que decir sobre él lo diré en la serie –admite Strazewski– Es inmortal, es reaccionario y extremadamente poderoso. Tiene la suficiente complejidad como personaje para usarlo una y otra vez. Nadie discute que Lex Luthor es un villano superusado. Me parece que Vandal no ha llegado a ese extremo: pienso que queda mucho que hacer con él, y que la gente ha profundizado bastante en él. Mike Baron y Bill Loebs lo han desarrollado bastante bien en la serie de *Flash*. Y algunos lo han retrotraído incluso a los años 50.»

Strazewski nació en Chicago, y sigue viviendo allí. Tras licenciarse en periodismo y sacarse un par de másters, decidió dedicarse en su tiempo libre (es periodista económico especializado) a lo que más le gustaba: los cómics.

"Los años 50 no son precisamente el jardín de los derechos de la mujer, y aquí tienes a Canario Negro, la única mujer de la SJA, precursora de la liberación de la mujer", nota Strazewski.

«Mi primer trabajo publicado en cómic fue un libro benéfico a favor de los Voluntarios de Chicago, llamado *En busca de los sueños perdidos*. Fue ideado por Brian Augustyn cuando estaba aquí en Chicago. Brian editaba entonces la serie independiente *Trollords*, me trajo con él, y nos sentamos a pensar con los creativos. Desde entonces, he estado colaborando con *Trollords*.»

«Aprendí a leer con los cómics. No puedo recordar ninguna lectura sin un cómic a mano. Mi madre me los compraba cuando tenía tres o cuatro años para que me acostumbrara a leer. Me interesé enseguida en la parte creativa del cómic, y Augustyn me ayudó mucho en ello. Me encanta trabajar con él. Cuando hice un *fill in Flash*, hace un año o así, nos pasamos dos horas discutiendo por teléfono si Wally West era lo bastante rápido para correr sobre el agua o trepar por un edificio. Recordé que había sostenido la misma discusión en el colegio cuando tenía once años. Ahora me pagan por ello.»

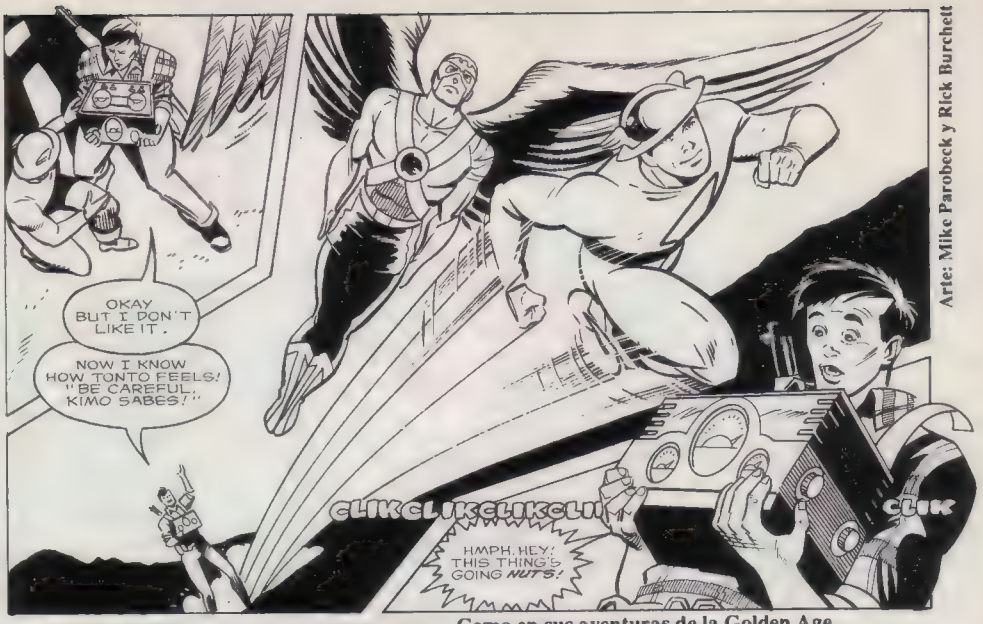
El primer trabajo publicado de Strazewski para la DC fue una serie con una nueva versión del personaje de los 40 Phantom Lady (La dama fantasma).

«*Phantom Lady* fue una pequeña trampa: no era el resultado de una propuesta. Se estaba buscando un personaje para sustituir a Canario Negro. Brian y Mark Waid me llamaron para discutir algunas posibilidades. Les llamé 45 minutos más tarde, con el origen de la nueva Phantom Lady. Eso fue el detonante de mi interés por la Golden Age, sobre qué tal sería retomar aquellos personajes de los años 50 con dibujo actual. Sigo pensando que Phantom Lady es un gran personaje, y quiero seguir con él en el futuro.» Su renovado interés por los héroes de 40 años atrás fue espoleado por su siguiente trabajo: escribir la historia de Jay Garrick para el número del 50 aniversario de *Flash*.

«Tal como veo aquel período –la mentalidad espía de finales de los 40, el presidente Hoover y el principio de la

caza de brujas comunista... lo conozco bien. Se estaba desarrollando una moral ambigua, una nueva sociedad: el ascenso del ciudadano medio de la posguerra. Era un terreno muy fértil. Roy Thomas hizo mucho por la SJA y el All-Star Squadron en la Segunda Guerra Mundial, pero nadie continuó con la SJA tras su desaparición.»

Strazewski aportó sus ideas a la gente de DC. «¿Qué pasó con la SJA en los años 50? ¿Están disponibles sus personajes? ¿Puedo hacer una propuesta? Brian pasó mis preguntas a Mike Gold y dijo que seguían en activo. "Haznos una propuesta". El momento era propicio, pues había disponibles muchos y buenos artistas.» La última vez que DC había actualizado una «reliquia de época» había sido *Blackhawk*, cubrien-


OKAY BUT I DON'T LIKE IT.
NOW I KNOW HOW TONTO FEELS! "BE CAREFUL, KIMO SABES!"
CLIKCLIKCLIKCLIK
CLIK
HMPH. HEY! THIS THING'S GOING NUTS!

Arte: Mike Parobeck y Rick Burchett

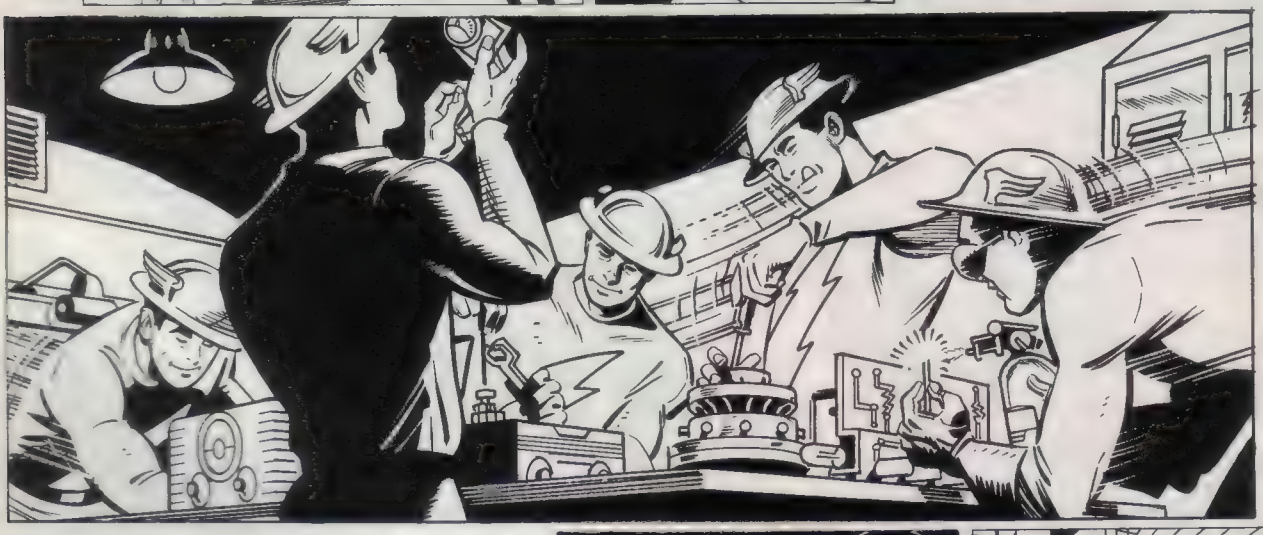
Arte: Mike Parobeck y Rick Burchett

Como en sus aventuras de la Golden Age, la SJA no aparecerá al completo, aunque algunos, como Flash y Hakwman, harán pareja antes de la reunión de todos.

dería mucho que la *SJA* superara en ventas a los *X-Men*: no creo que llegue a ocurrir. Pero hay muchos tipos de cómics, y muchos tipos de lector. Desde los niños de tres o cuatro años hasta... bueno... Yo tengo treinta y cinco años y compro muchos tebeos. Sé de mucha otra gente mayor que también compra cómics a montones. La gran mayoría

(continúa en la página 65)

«La Golden Age es mi favorita», confiesa Len Strazewski.



do más o menos el mismo período que la SJA de Strazewski. Blackhawk no duró dos años... ¿empezó Strazewski a preocuparse porque la mayoría de lectores no se interesaban en personajes antiguos?

«Depende de la definición que des de "mayoría de lectores". Me sorpren-

COMICS REPORTER

COMICS screen

En esta sección damos cuenta de los rodajes y proyectos de realización cinematográficos y televisivos más destacados sobre personajes del mundo del cómic. Es posible que algunos de ellos jamás lleguen a ver la luz y otros experimenten cambios en los distintos procesos de filmación. Os tendremos puntualmente informados de cualquier alteración que pudiera producirse. Las abreviaciones que encontraréis en cada párrafo corresponden a: G = guión, D = director, P = productor.

The Addams Family (La familia Adams). Película basada en una serie de humor negro de la televisión. P: Orion Films. D: Barry Sonnenfeld. G: Caroline Thompson y L. Wilson. Morticia lo interpreta Anjelica Huston. Gómez, Raúl Julia, y Fester, Cristopher Lloyd. Posible serie de TV tras el estreno del filme.

The Airtight Garage (El garaje hermético). La conocida obra de Jean Giraud, «Moebius», en dibujos animados. P: Soyuzmultifilm Studios, North American Trading Co. & Starwatcher Graphics. G: Randy Lofficier. En fase de producción.

The American. Filme. El aguerrido héroe de la compañía Dark Horse. P: Joel Silver. G: Mark Verheiden.

American Flagg. Filme en proyecto.

An American Tail 2: Fievel Goes to West. Secuela de Fievel y el Nuevo Mundo, película de dibujos animados producida por Steven Spielberg. Se tiene previsto el estreno para finales de este año. Serie de televisión en proyecto por Hanna-Barbera.

Annie. Secuela del musical *Annie*. En esta ocasión, la famosa huerfanita se enfrenta a la venganza de la Srta. Hannigan. D: Lewis Gilbert.

Ant-Man (El Hombre Hormiga). Basado en el personaje Marvel. Filme en proyecto.

Archie. La pandilla de adolescentes de la escuela de Riverdale en la pantalla grande, con actores reales. G: Nora & Delia Ephron. Warner Brothers. D: Joel Schumacher. El papel de Archie lo interpreta Corey Haim.

Arzach. El enigmático héroe de Moebius cobra vida en un filme producido por Kirk Thatcher.

The Avengers (Los Vengadores). El dúo de detectives británico formado por Emma Peel y John Steed, famosos por una serie televisiva en los años 60. No confundir con los personajes de Marvel. G: Sam Hamm.

Barbarella. Una nueva versión del personaje para la televisión. Produce Nelvana.

Batman II. Guión de Dan Waters. Dirige de nuevo Tim Burton y repite como Batman el actor Michael Keaton. El villano principal es El Pingüino, interpretado por Danny DeVito. Catwoman estará encarnada por Annette Bening. Serie de dibujos animados en 1992.

Beetle Bailey. El soldado de la tira humorística de Mort Walker. Filme en proyecto.

Beetlejuice (Bitelchús). Nuevos episodios de dibujos animados y una próxima secuela cinematográfica a la vista. De momento se está escribiendo el guión.

Blackhawk. Filme basado en el héroe aviador de la compañía DC Comics. Produce la Amblin de Spielberg. G: Dan Aykroyd.

Blackman. Filme sobre un superhéroe de la ciudad de Los Angeles. De momento no hay más información.

Blade. Película basada en el personaje cazavampiros de Marvel Comics. G: Lee Goldberg y William Rabkin.

Blondie. Filme musical con la rubia hogareña creada por Chic Young. Estudios Disney. G: Alfred Uhry. P: Francine LeFrak y Dean Young.

James Bond. Serie de dibujos animados protagonizada por James Bond Junior. Productora: Murakami Wolf Swenson.

Betty Boop. Dibujos animados y película con actores reales en el horizonte. D: Richard Fleischer.

Bonkers. Bonkers D. Bobcat, luchador contra el crimen. Serie de dibujos animados de la Disney para el año 1992.

Bucky O'Hare. Serie de dibujos animados de trece episodios, producida por Sunbow. Basada en el conejo intergaláctico creado para el cómic por Michael Golden.

Bugs Bunny. Sigue en antena la serie de dibujos animados, *Tiny Toons Adventures*. Además, nuevas aventuras de sus personajes en otras series: Taz Mania y Elmira's Family.

Captain America. Filme pendiente de estreno.

Captain Planet (Capitán Planeta). Dibujos animados de tinte ecologista con voces famosas: Tom Cruise, Richard Gere, Jeff Goldblum, Meg Ryan, Martin Sheen y Sting, entre otros. P: DIC Entertainment & TBS Inc.

Cats. Serie de dibujos animados basada en el musical de Broadway. Produce la Amblin de Spielberg. Estreno en 1993.

Charlie Chan. Filme. Chan:

B. D. Wong. D: Fred Levinson. P: Gene Kirkwood, John Hyde.

City of Darkness. Filme. G: Patrick Cirillo & Joe Gayton. Un superhéroe de cómic y un villano combaten en el mundo real. P: Michael Douglas, Rick Bieber. Columbia Pictures.

Conan III. Filme en proyecto. El guión lo está escribiendo Charles Edward Pogue.

Danger Squad. Filme. Producido y dirigido por Leo Fong. Guión de Philip R. Cable.

Daredevil. Serie de TV. P: Shelley Duvall.

Darkwing Duck. Parodia de superhéroe en dibujos animados por la Disney.

Deathlok. Filme en proyecto.

Dinosaurs for Hire. Filme basado en los personajes de la compañía

Eternity. G: Richard Finney & James Bonny. 20th Fox. Efectos especiales de las criaturas: Jim Henson's Creature Shop.

Dr. Strange (Dr. Extraño). Basado en el personaje místico de Marvel. Filme de Zoetrope Studios. D: Alex Cox. P: Francis F. Coppola.

Elfquest. Filme y serie de TV en proyecto. Basado en los personajes de Wendy Pini.

Family Dog. Serie de dibujos animados. Trece episodios. CBS. P: Steven Spielberg, Tim Burton. Estreno este otoño en USA.

Fantastic Four (Los Cuatro Fantásticos). Basado en el cuarteto de héroes Marvel. P: Bernd Eichinger.

Fish Police. Serie de dibujos animados de Hanna-Barbera, basados en los personajes creados por Steve Moncuse.

The Flash (Flash). El velocista escarlata de DC Comics es el protagonista de una serie de TV con actores reales de la Warner Brothers. El actor que da vida a Flash es John Wesley Shipp. Tina McGee es Amanda Pays.

The Flinstones (Los Picapiedra). Filme con actores reales. Pedro: John Goodman. Universal Studios y Amblin. Rodaje en el año 1992.

Fu Manchú. Filme. El protagonista es David Carradine.

Ghost Rider (El Motorista Fantasma). Filme. New Line. Próximo rodaje.

Green Arrow (Flecha Verde). Posible serie de TV con actores reales.

Green Hornet. Filme de la Universal. Guión de D. Mancini. Produce D. Kirschner para la Universal.

Green Lantern (Linterna Verde). Filme. P: Joel Silver.

He-Man. Las nuevas aventuras de He-Man y los Masters del Universo. Serie de 65 episodios de dibujos animados. LBS Communications.

Hopalong Cassidy. El vaquero del Oeste pasa a la pantalla grande con guión de Gerald Popper y Jenny Rosenthal para Alligator Productions.

Human Target (El blanco humano). Personaje de DC Comics. Programa piloto de TV en la ABC. Intérpretes: Rick Springfield y Clarence Clemons. Posible serie a partir de 1992.

The Incredible Hulk (La Masa). Nuevo episodio de TV en fase de rodaje.

Inspector Gadget. Serie de TV con actores reales. DIC.

Iron Man (El Hombre de Hierro). Filme. D: Stuart Gordon. Universal.

The Jetsons (Los Supersónicos). Filme de dibujos animados de Hanna-Barbera. Hay otro proyecto para una película con actores reales. Universal.

Judge Dredd (El juez Dredd). Filme. G: Howard Chaykin & John Moore. P: Charles Lippincott. 20th Fox.

Justice League (La Liga de la Justicia). El grupo de héroes más divertido de DC Comics. Piloto de TV para la NBC. Lorimar.

Lt. Blueberry (Teniente Blueberry). Filme en proyecto.

Little Mermaid. Serie de dibujos animados basada en La Sirenita. Realiza Disney Productions.

Little Nemo in Slumberland. El clásico de Windsor McCay, en dibujos animados. TMS Ent. Canciones: Richard & Robert Sherman.

The Lone Ranger (El Llanero Solitario). Serie de TV con actores reales y proyecto de filme con John Landis de director. Universal.

Lone Wolf & Cub. Filme. P: Ed Pressman. G: Bill Wisher.

Lucky Luke. Serie de TV. Terence Hill de protagonista. Silvio Berlusconi Communications. Diez episodios.

Mai the Psychic Girl. Basado en el «manga» japonés editado por Eclipse Comics. Tim Burton ha entrado de lleno en el proyecto, dirigiendo y produciendo el filme. Carolco Pictures.

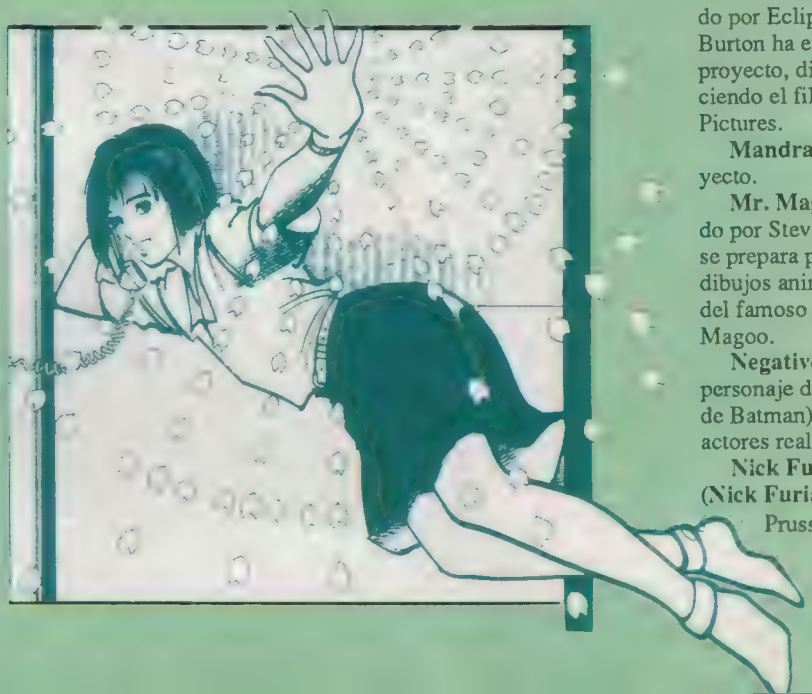
Mandrake. Filme en proyecto.

Mr. Magoo. Filme producido por Steven Tisch. También se prepara película o serie de dibujos animados con la sobrina del famoso «cegato», Megan Magoo.

Negative Man. Un nuevo personaje de Bob Kane (creador de Batman). Serie de TV con actores reales. Nelvana.

Nick Fury, Agent of Shield (Nick Furia). Filme. G: Greg Pruss.

The Phantom (El Hombre



COMICS REPORTER

Enmascarado). Filme. P: Bruce Sherlock, Peter Sjoquist, John Torv, Rodney Price. G: Ken Shadie. Asesor de la película: Lee Falk, su creador.

Pico & Columbus. Serie de dibujos animados basada en Cristóbal Colón. Bavaria Film.

Pirates of Dark Water (Piratas de aguas oscuras). Serie de dibujos animados de Hanna-Barbera.

Plastic Man. El héroe elástico de DC Comics. Filme. G: Charles Gale. Warner Brothers. Amblin.

Power Pack. El grupo de niños-héroes de la Marvel. Piloto de TV. New World y Paragon Entertainment.

Prince Valiant (El Príncipe Valiente). Serie de dibujos animados para la televisión por cable.

The Punisher (El Castigador). Posible secuela. IVE.

Robocop III. Nueva secuela con guión de Frank Miller. Dirigirá Frank Dekker. El nuevo actor que asume la identidad de Robocop es Robert Burke. En plena fase de rodaje. Además, nueva serie de dibujos animados.

The Rocketeer. El personaje creado por el ilustrador Dave Stevens. Filme. Disney. D: Joe Johnston. G: Danny Bilson & Paul DeMeo. P: Lawrence & Charles Gordon, Lloyd Levin.

Roger Rabbit. Se prepara nueva película, una «precuela» titulada «Who discovered Roger Rabbit?» *(¿Quién descubrió a Roger Rabbit?).* Dirige Rob Minkoff. Nuevo cortometraje «Hare in my soup» en fase de realización.

The Saint (El Santo). Película sobre el popular aventurero creado por Leslie Charteris. Produce Robert Evans y la Paramount.

Scooby Doo. Filme en proyecto. Warner Brothers.

Secret Agent X-9 (Agente Secreto X-9). Basado en los cómics de Alex Raymond. Película de dibujos animados en proyecto.

Sgt. Rock. Filme protagonizado por Bruce Willis, encarnando al héroe soldado de DC Comics. D: John McTiernan. P: Joel Silver y Bob Zemeckis. G: Jeff Boam. Warner Brothers.

The Shadow (La Sombra). Filme. G: David Koepp. Universal.

The She-Hulk (Hulka). Serie de TV en punto muerto. Filme en marcha. Guión y dirección de Larry Cohen. ¿Brigitte Nielsen como Hulka?

Silver Surfer (Estela Plateada). Película en proyecto.

The Simpsons (Los Simpson). Más episodios de dibujos animados.

Spiderman. Programa piloto de TV, producido por la New World. También se estrenará un musical coprotagonizado con el Capitán América con canciones de Keith Herrmann y Barry Harman. Supervisa el mismísimo Stan Lee.

Starwatcher. Filme de animación por ordenador. Produce Alan Guiot y Videosystem. Realiza Jean Giraud «Moebius».

Sub-Mariner (Namor). Filme en proyecto.

Suicide Squad (Escuadrón Suicida). Programa piloto para TV. CBS. Lorimar.

Superboy. Tercera temporada de la serie de TV con actores reales.

Superman: The New Movie. La quinta del Hombre de Acero en fase de realización. G: Mark Jones & Cary Bates. Christopher Reeve no ha confirmado su participación.

Swamp Thing (Cosa del Pantano). Serie de TV de trece episodios con actores reales. Dick Durock da vida al personaje de DC Comics.

Tales from the Crypt. Serie de TV basada en los cómics de terror de EC Comics. HBO.

Tarzán. Serie de TV de veinticinco episodios. Producida por Worldvision. Tarzán: Wolf Larson, Jane: Lydie Denier.

Teenage Mutant Ninja Turtles (Tortugas Mutantes Ninja). Segunda película ya estrenada *(El secreto de los mocos verdes).* Sigue la serie de dibujos animados. Además, shows musicales en directo con grupo de tortugas rockeras.

Terry & The Pirates (Terry y los piratas). Película con guión de Jules Feiffer. Produce G. Kirkwood.

Thor. Filme en proyecto. Stonebridge Entertainment.

Tin-Tin. Las aventuras del intrépido reportero creado por Hergé, en una serie de dibujos animados producida por Nelvana. Debut en Otoño de 1991 con «El cangrejo de las pinzas de oro».

Tom & Jerry. Nueva serie de dibujos animados. Trece episodios titulados «Tom & Jerry Kids». TBS.

Toxic Crusaders. Serie de dibujos animados basada en el cómic Marvel «The Toxic Avenger». Trece episodios y línea de juguetes.

Trouble With Girls. Filme. 20th Fox & Funnybook Films. G: Will Jacobs & Gerard Jones. P: Matt Pepler, Neal Tabachnick.

Two-Fisted Tales. Cuatro episodios de TV de media hora, basados en historias de EC Comics.

Valentina. La heroína erótica de Guido Crepax, en trece episodios de media hora para televisión. Protagoniza el papel estelar Dementra Hampton. Produce Reteitalia.

Vampirella. Filme. Guión y dirección de Jim Wynorski. Se planea rodar dos películas a la vez.

V for Vendetta. Filme en proyecto. Guión de Hilary Henkin. Warner.

Watchmen. Filme. G: Sam Hamm. P: Joel Silver. D: Terry Gilliam. En fase previa de rodaje.

Why I Hate Saturn (¿Por qué odio a Saturno?). Serie de TV basada en la novela gráfica de Piranha Press (DC Comics).

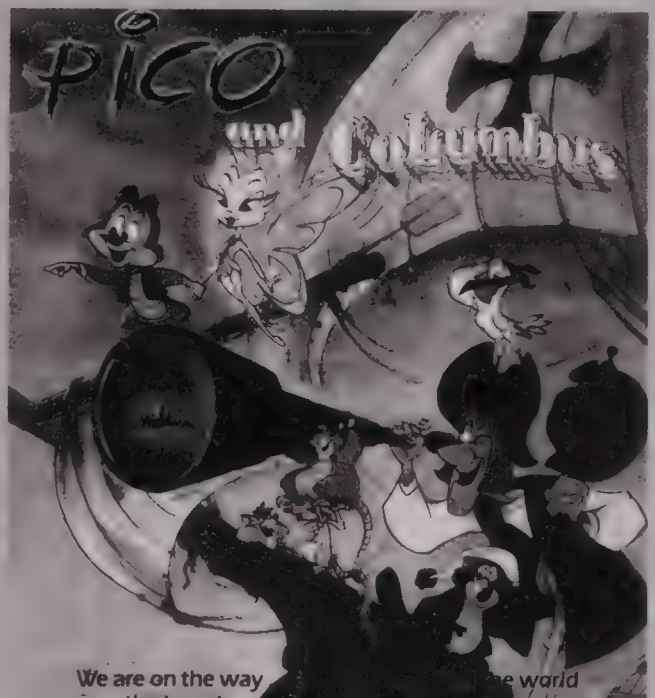
Wolverine (Lobezno). Filme en proyecto.

Wonder Woman (La Mujer Maravilla). Serie de TV en fase de rodaje.

The X-Men (La Patrulla-X). Cinco episodios de dibujos animados. FBC. Marvel Productions.

Yogi Bear. Serie de dibujos animados con versiones adolescentes del Oso Yogui y sus compañeros. Hanna-Barbera.

Zorro. Serie de TV por cable. Family Channel. El Zorro es Duncan Regehr. Henry Darrow sustituye a Efrem Zimbalist como el padre del héroe enmascarado. Hay proyecto de filme por Spielberg.



Lista Copyright © Starlog Communications International, Inc. Todos los derechos reservados.

(viene de la página 61)

THIS FILM, DELIVERED JUST MINUTES AGO TO OUR SANTA FE AFFILIATE, SHOWS THE FLASH FIGHTING AGAINST A STRANGE GIANT CREATURE...
...WHICH HAS ATTACKED BOULDER DAM, CRIPPLING ELECTRICAL POWER THROUGHOUT THE SOUTHWEST. OUR AFFILIATE USED EMERGENCY GENERATORS TO FILE THIS REPORT.
GOVERNMENT OFFICIALS SAY THAT IF BOULDER DAM IS KNOCKED OFF THE NATIONWIDE GRID OF POWER STATIONS FOR MORE THAN A FEW MINUTES, POWER COULD BE SHUTDOWN OVER THE ENTIRE COUNTRY!
GRRR... YES, SIR.
FLASH... IS WINNING!
I TOLD YOU HE'D BEAT YOU!
BEATEN ME? HARDLY. THE GAME HAS JUST BEGUN! NOW ARRANGE FOR AN AIRPLANE. IT IS TIME MY OTHER SERVANTS BEGIN THEIR ERRANDS.
YES... SIR.
AH, THAT'S A BETTER ATTITUDE. NOW, BOTH OF YOU... GO ON ABOUT YOUR ASSIGNMENTS.

Arte: Rick Burchett

Arte: Mike Parobeck y Rick Burchett

Mientras Vandal Savage amenaza al resto de la SJA con sus creaciones estelares, Solomon Grundy aterroriza a Ted Knight, el Starman original.

«¿Qué ocurrió con la SJA en 1950? Nadie se ha ocupado de ellos desde que desaparecieron.»

no tiene por qué estar interesada en un determinado período. Para que tenga éxito, no es necesario vender 400.000 copias. Si las historias son tan buenas como para enganchar al público, y se venden 100.000, yo ya seré feliz.»

«Además, sólo es una serie en ocho capítulos: no va a continuar luego, al menos, no como yo la he concebido. ¿Tiene que gustarle a todo el mundo? No estaría mal, pero estamos hablando de una serie limitada. Hay una serie de gente a la que le gusta comprar estas cosas. Al contrario que *Blackhawk*, espero mantener a mis lectores mucho tiempo.»

La *Sociedad de la Justicia* no será, sin duda, el último encargo para Strazewski. Ahora es el guionista titular de *Starman*.

«Roger Stern había llevado al personaje a un punto bastante conflictivo; aunque no es humano, tiene mucho de humanidad. Yo voy a llevarlo a un terreno más conocido: cómo se expande un superhéroe, no sólo atizando a los malos.»

«Hay un par de proyectos en marcha, con personajes de la línea *Impact*. Y estoy esperando el contrato definitivo para una serie de doce números que combinará mi interés en el periodismo y la tecnología con mi afición a las aventuras de ciencia ficción. Con la *SJA*, Strazewski ha tenido la oportunidad de escribir sobre algunos arquetipos del cómic: *Flash*, el ejemplo del hombre super rápido; *Green Lantern*, el superpoderoso; *Hawkman*, el epítome del vuelo... ¿Y cuál es su favorito?

«Me gustan todos. La Golden Age es mi era favorita. También me gusta mucho *Canario Negro*. Los años 50 no son precisamente el jardín de los derechos de la mujer, y aquí tienes a Canario Negro, la única mujer de la SJA, precursora de la liberación de la mujer. Y Alan Scott como Green Lantern es superior. Siempre he pensado que hay algo en él que la gente pasa por alto. Lo discutí con Mike Parobeck, el dibujante: "Mira, Mike, tenemos a un tipo que lleva en la mano algo que materializará cualquier cosa que pueda imaginar. Visualizas algo en tu mente, enfocas tu voluntad y lo haces realidad. ¿A qué te recuerda eso?"»

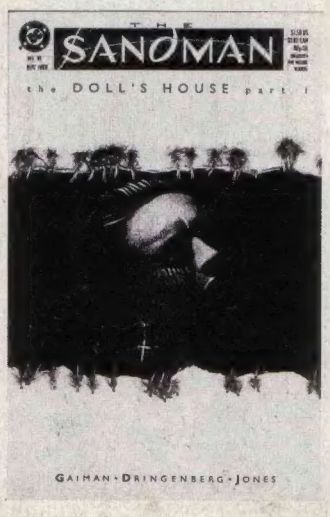
«Mike se lo pensó un rato y me contestó: "¿Quieres decir que Green Lantern es como un dibujante de cómic?" Eso era exactamente lo que quería decir. Green Lantern es la metáfora definitiva sobre el creador de historietas. Tiene la habilidad maravillosa de convertir en realidad cualquier cosa que pueda imaginar.

FUERA DE VIÑETA

Viendo el montón de novedades por comentar en este número, la conclusión inmediata que uno saca es que la expansión del cómic book en nuestro país aún no ha tocado techo. ¡Y eso que andamos ya por encima de los ochenta títulos mensuales, una cifra que resultaría impensable hace un par de años! A este paso, dentro de poco va a haber que empezar a preguntarse si existe realmente un límite. Pero, en fin, mejor aparcamos estas disquisiciones para otro momento y pasamos a la acción...

Una acción que, en el caso de Norma, parece encaminada a consolidar su presencia en el ámbito cómic book con toda una lista de nuevos lanzamientos. Como *El Hobbit*, adaptación de la historia de fantasía clásica de Tolkien en dos volúmenes prestigio ilustrados por David Wenzel. O *La Flauta Mágica*, con P. Craig Russell plasmando en imágenes la ópera inmortal de Wolfgang Amadeus Mozart. Esta serie aparecerá en tres volúmenes prestigio dentro de la colección *Made in The U.S.A.* Y para los amantes de las versiones cinematográficas, Norma anuncia un total de cuatro novedades, todas ellas con el sello Dark Horse: *Aliens vs Predator*, englobando en una sola colección los relatos cortos de Dark Horse Presents y la exitosa miniserie a color realizada por Stradley y Norwood; *Aliens Earth War*, cuatro números obra de Mark Verheiden y Sam Kieth (con portadas de John Bolton); *Predator II Big Game*, por John Arcudi y Evan Dorkin, con la secuela de la miniserie recientemente publicada; e *Indiana Jones y las llaves de Atlantis*, cómic del cual ya os ofrecimos amplia información en el número anterior de COMICS SCENE.

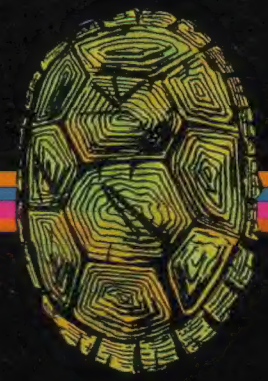
La que tampoco se queda corta en novedades importantes es Zinco, con mención especial para la esperadísima colección regular de *Sandman*, que debería iniciarse este mismo mes, al igual que la nueva miniserie dedicada al *Dr. Fate*, de J. M. de Matteis y Shawn McManus. Ya para octubre, está prevista la aparición de dos títulos demorados por distintas circunstancias: *Los libros de la magia* y *Lobo*... que creo que es la tercera vez que lo anunciamos en esta sección, ¡a ver si a la tercera va la vencida! También por esas mismas fechas se ha decidido adelantar la publicación del cómic de debut del nuevo *Robin*, de Chuck Dixon y Tom Lyle, récord de ventas en USA. En principio, la idea es agrupar en una maxiserie de doce números la serie original americana completa más los episodios de Batman con los que va conectada. Todo sea por la sacrosanta coherencia argumental... A señalar asimismo otra novedad batmaniana de relieve como es la novela gráfica *La novia del demonio*, de Mike W. Barr y Tom Grindberg, con el inquietante R'as Al Ghul dispuesto a hacer liquidar a media humanidad para salvar el planeta del desastre ecológico. El cupo de lanzamientos Zinco se completa con algo realmente curioso: *Superman of fredsbomben*, título original de la primera novela gráfica del Hombre de Acero producida en Europa, concretamente por un editor danés. Eso sí, no me pidáis que os diga cómo se pronuncia...



Y ya que hablamos de curiosidades, ¿qué os parecería leer una historia compuesta únicamente por "splash pages", o lo que es lo mismo, ilustraciones a página completa? Pues eso es exactamente lo que encontraréis en *Estela Plateada: El día del juicio*, una novela gráfica Marvel con la firma inimitable de Stan "The Man" Lee y John Buscema que Fórum está a punto de poner en circulación. Otra edición de lujo a la vista es el tomo recopilatorio de los episodios que Paul Smith ilustró para La Patrulla-X, titulado genéricamente *From The Ashes (Desde las cenizas)*. En lo que respecta a series regulares, la actualidad Fórum se llama Epic Comics. Así es, la línea de fantasía para adultos Marvel llega por fin a nuestro país, con cuatro títulos para abrir fuego. El primero de ellos es el ya conocido *Dreadstar* de Jim Starlin, que volverá a reeditarse desde el número uno. *Alien Legion*, por su parte, propone aventuras de ciencia ficción, bien servidas por Alan Zelenetz y Frank Cirocco. Precisemos que la serie de la que se parte es la correspondiente a 1984, previa a la reconversión llevada a cabo por el guionista Chuck Dixon tres años después. *Epic Presents* incluirá en sus páginas distintas miniseries, comenzando por el controvertido *Marshall Law* de Pat Mills y Kevin O'Neill, que alguien definiera como "un cómic de superhéroes realizado por dos tipos que quedaron traumatizados por los superhéroes en su infancia". Y *Epic Series*, también con contenidos variados, iniciará su andadura presentando la miniserie *La guerra de la Luz y la Oscuridad (The Light and Darkness War)*, obra de Tom Veitch y Cam Kennedy. Terminamos con otras dos novedades que ya deberían estar en el quisco: *La búsqueda de Thanos*, un preludio de la macrosaga *Infinity Gauntlet*, por Jim Starlin y Rom Lim; y *Nth Man, The Ultimate Ninja*, serie de temática postapocalíptica realizada por Larry Hama y Ron Wagner que consta de un total de dieciséis episodios.

Más noticias, dentro de tres meses.

—Miguel G. Saavedra



ediciones zinco s.a.

LAS TORTUGAS NINJA II

CON LAS FOTOS DE LA NUEVA PELICULA

REVISTA DE LA PELICULA 375 Ptas.
LIBRO (EDICION DE LUJO) 725 Ptas.

¡YA ESTAN A LA VENTA!

¡SCHWARZENEGGER ATACA DE NUEVO!

ediciones zinco

ESTA VEZ

TERMINARA CONTIGO...